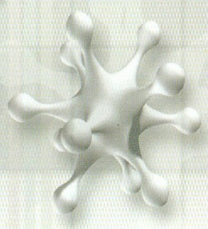
GAME MASTER UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT

PC · PS2 · X-BOX

GTA

- GTA: SAN ANDREAS
- GTA: VICE CITY
- GTA 3



> 100%-OS VÉGIGJÁTSZÁSOK
> ÖSSZES JÁRMŰ, FEGYVER BEMUTATÁSA
> CSALÁSOK, TRÜKKÖK MESTER FOKOZATON
> ALKÜLDETÉSEK, VERSENYEK ISMERTETÉSE
> A GYŰJTHETŐ, FELLELHETŐ DOLGOK HELYEI

GTA

© 2006 Game Press Kft. Összes jog fenntartva. A kiadvány részeinek vagy egészének reprodukciója, átalakítása más formátummá - beleértve az elektronikus és mechanikus másolatkészítést -, bármilyen információs rendszerben való archiválása és tárolása, és az Interneten való bármilyen formátumban való közlése kizárólag a kiadó írásos engedélyével lehetséges.

A kiadvány a Game Press Kft. teljesen független terméke, semmilyen kapcsolatban nem áll a Grand Theft Auto (GTA) fejlesztőivel és kiadójával. A Grand Theft Auto III, Grand Theft Auto: Vice City, Grand Theft Auto: San Andreas, Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar Leeds, Rockstar Lincoln, Rockstar San Diego, Rockstar Toronto, Rockstar Vancouver, Rockstar Vienna nevek, logók, és az ezekhez kapcsolódó bejegyzett védjegyek és részek a Take-Two Interactive Software, Inc. tulajdonát képezik.

A kiadványban használt hivatalos szoftver borítóképek a Grand Theft Auto sorozat bemutatását szolgálják.

ISBN 963-218-163-8

Kiadó: Game Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Szerkesztők: Páncél Róbert (I.-II.-III.), Tóth Tibor (IV.)
Borítóterv: Berényi Zoltán

Montírozás és nyomás: Arrabona Print

I. FEJEZET - A GRAND THEFT AUTO ÉS SZÜLŐATYJAI 6

II. FEJEZET - GRAND THEFT AUTO III 8
II.1. Az irányítás és a játékmechanizmus 8
II.2. "A hol és a miért" 9
II.3. Karakterek 10
II.4. Bandák 10
II.5. Kezdőtippek 11
II.6. Fő küldetések 11
II.6.1. Portland 11
II.6.1.1. Luigi megbízásai 11
II.6.1.1.1. Give Me Liberty 11
II.6.1.1.2. Luigi's Girls 11
II.6.1.1.3. Don't Spank Ma Bitch Up 11
II.6.1.1.4. Drive Misty For Me 11
II.6.1.1.5. Pump Action Pimp 12
II.6.1.1.6. The Fuzz Ball 12
II.6.1.2. Joey bulijai 12
II.6.1.2.1. Mike Lips Last Lunch 12
II.6.1.2.2. Farewell Chunky Lee Chong 12
II.6.1.2.3. Van Heist 12
II.6.1.2.4. Ciprianiś Chauffeur 12
II.6.1.2.5. Dead Skunk In Da Trunk 13
II.6.1.2.6. The Getaway 13
II.6.1.3. Toni háborúja 13
II.6.1.3.1. Taking Out The Laundry 13
II.6.1.3.2. The Pickup 13
II.6.1.3.3. Salvatore Called A Meeting 13
II.6.1.3.4. Triads And Tribulations 13
II.6.1.3.5. Blow Fish 14
II.6.1.4. Don Salvatore parancsai 14
II.6.1.4.1. Chaperone 14
II.6.1.4.2. Cutting The Grass 14
II.6.1.4.3. Bomb Da Base 14
II.6.1.4.4. Last Request 14
II.6.2. Staunton Island 14
II.6.2.1. Asuka kívánságai 15
II.6.2.1.1. Sayonara Salvatore 15
II.6.2.1.2. Under Surveillance 15
II.6.2.1.3. Paparazzi Purge 15
II.6.2.1.4. Payday For Ray 15
II.6.2.1.5. Two Faced Tanner 16
II.6.2.2. Kenji parancsai 16
II.6.2.2.1. Kanbu Bustout 16
II.6.2.2.2. Grand Theft Auto 16
II.6.2.2.3. Deal Steal 16
II.6.2.2.4. Shima 17
II.6.2.2.5. Smack Down 17
II.6.2.3. Ray megbízásai 17
II.6.2.3.1. Silence The Sneak 17
II.6.2.3.2. Arms Shortage 17
II.6.2.3.3. Evidence Dash 17
II.6.2.3.4. Gone Fishing 17
II.6.2.3.5. Plaster Blaster 18
II.6.2.4. Donald kérései 18
II.6.2.4.1. Liberator 18
II.6.2.4.2. Waka Gashira Wipeout 18
II.6.2.4.3. A Drop In The Ocean 18
II.6.3. Shoreside Vale 18
II.6.3.1. Ray utolsó menete 19
II.6.3.1.1. Marked Man 19
II.6.3.2. Donald újabb kérései 19
II.6.3.2.1. Grand Theft Aero 19
II.6.3.2.2. Escort Service 19
II.6.3.2.3. Decoy 19
II.6.3.2.4. Love's Disappearance 19
II.6.3.3. Asuka bosszúhadjárata 19
II.6.3.3.1. Bait 19
II.6.3.3.2. Espresso 2 Go 20
II.6.3.3.3. S.A.M. 20
II.6.3.3.4. Ransom 21
II.6.3.4. Catalina - a végső összecsapás 21
II.6.3.4.1. The Exchange 21
II.7. Mellékküldetések 21
II.7.1. Portland Extra 21
II.7.1.1. El Burro bőgései 21
II.7.1.1.1. Turismo 21
II.7.1.1.2. I Scream, You Scream 21
II.7.1.1.3. Trial By Fire 21
II.7.1.1.4. Big 'n' Veiny 22
II.7.1.2. Marty Chonks fuvarjai 22
II.7.1.2.1. The Crook 22
II.7.1.2.2. The Thieves 22
II.7.1.2.3. The Wife 22
II.7.1.2.4. Her Lover 22
II.7.2. Staunton Island Extra 22
II.7.2.1. King Courtney megbízásai 22
II.7.2.1.1. Bling-bling Scramble 22
II.7.2.1.2. Uzi Rider 22
II.7.2.1.3. Gangcar Round-Up 22
II.7.2.1.4. Kingdom Come 23
II.7.3. Shoreside Vale Extra 23
II.7.3.1. D-Ice kívánságai 23
II.7.3.1.1. Uzi Money 23
II.7.3.1.2. Toyminator 23
II.7.3.1.3. Rigged To Blow 23
II.7.3.1.4. Bullion Run 23
II.7.3.1.5. Rumble 24
II.8. Egyéb feladatok, minijátékok 24
II.8.1. Autós küldetések 24
II.8.1.1. Taxizás 24
II.8.1.2. Ambuláns mentés 24
II.8.1.3. Tűzoltás 24
II.8.1.4. Járőrszolgálat 24
II.8.2. Az export-import vállalat kérései 24
II.8.3. Off-road pontversenyek 25
II.8.4. Robbanó kisautók: Toyz 26
II.8.5. Különleges kaszkadőrmutatványok 26
II.8.6. Fegyveres őrjöngések: Rampage 27
II.9. Fegyverek 30
II.10. Csomagok, speciális ikonok 31
II.10.1. Rejtett csomagok 31
II.10.2. Speciális ikonok 33
II.11. Járművek 34
II.12. Statisztika, a 100% feltétele 41
II.13. A rádióállomások és a zeneszámok listája 42
II.14. Csalások, trükkök 43

III. FEJEZET - GRAND THEFT AUTO: VICE CITY 44
III.1. Az irányítás és a játékmechanizmus 44
III.2. "A hol és a miért" 45
III.3. Karakterek 46
III.4. Bandák 47
III.5.Kezdőtippek 47
III.6. Fő küldetések 48
III.6.1. Ken Rosenberg 48
III.6.10. (Alapvetések) 48
III.6.1.1. An Old Friend 49
III.6.1.2. The Party 49
III.6.1.3. Back Alley Brawl 49
III.6.1.4. Jury Fury 49
III.6.1.5. Riot 49
III.6.2. Colonel Juan Cortez 49
III.6.2.1. Treacherous Swine 49
III.6.2.2. Mall Shootout 49
III.6.2.3. Guardian Angels 50
III.6.2.4. Sir, Yes Sir! 50
III.6.2.5. All Hands on Deck 50
III.6.3. Avery Carrington 50
III.6.3.1. Four Iron 50
III.6.3.2. Demolition Man 51
III.6.3.3. Two Bit Hit 51
III.6.4. Ricardo Diaz 51
III.6.4.1. The Chase 51
III.6.4.2. Phnom Penh '86 52
III.6.4.3. The Fastest Boat 52
III.6.4.4. Supply & Demand 52
III.6.4.5. Rub Out 52
III.6.5. Kent Paul 52
III.6.5.1. Death Row 52
III.6.6. Tommy Vercetti 53
III.6.6.1. Shakedown 53
III.6.6.2. Bar Brawl 53
III.6.6.3. Cop Land 53

III.6.6.4. Cap the Collector 54
III.6.6.5. Keep Your Friends Close... 54
III.7. Mellékküldetések 54
III.7.1. Umberto Robina feladatai 54
III.7.1.1. Stunt Boat Challenge 54
III.7.1.2. Cannon Fodder 55
III.7.1.3. Naval Engagement 55
III.7.1.4. Trojan Voodoo 55
III.7.2. Auntie Poulet mágiái 55
III.7.2.1. Juju Scramble 55
III.7.2.2. Bombs Away! 55
III.7.2.3. Dirty Lickin's 56
III.7.3. Phil Cassidy parancsai 56
III.7.3.1. Gun Runner 56
III.7.3.2. Boomshine Saigon 56
III.7.4. Ken Paul és a Love Fist bajai 56
III.7.4.1. Love Juice 57
III.7.4.2. Psycho Killer 57
III.7.4.3. Publicity Tour 57
III.7.5. "Big" Mitch Baker próbatételei 57
III.7.5.1. Alloy Wheels of Steel 57
III.7.5.2. Messing with the Man 57
III.7.5.3. Hog Tied 57
III.7.6. Telefonos (bérgyilkos) küldetések 58
III.7.6.1. Road Kill 58
III.7.6.2. Waste The Wife 58
III.7.6.3. Autocide 58
III.7.6.4. Check out at the Check in 58
III.7.6.5. Loose Ends 59
III.7.7. Vagyongyarapító küldetések (cégek) 59
III.7.7.1. A Pole Position sztriptízklub 59
III.7.7.1.1. The 'Pole Position Club' 59
III.7.7.2. A Malibu Club / Bankrablás 59
III.7.7.2.1. No Escape? 59
III.7.7.2.2. The Shootist 59
III.7.7.2.3. The Driver 60
III.7.7.2.4. The Job 60
III.7.7.3. InterGlobal Filmstúdió 60
III.7.7.3.1. Recruitment Drive 60
III.7.7.3.2. Dildo Dodo 61
III.7.7.3.3. Martha's Mug Shot 61
III.7.7.3.4. G-Spotlight 61
III.7.7.4. Cherry Popper fagylaltüzem 62
III.7.7.4.1. Distribution 62
III.7.7.5. Kaufman Cabs / Taxisháború 62
III.7.7.5.1. V.I.P 62
III.7.7.5.2. Friendly Rivalry 62
III.7.7.5.3. Cabmageddon 63
III.7.7.6. Sunshine Autos autószalon és versenyistálló 63
III.7.7.6.1. Autógyűjtés, 1. lista 63
III.7.7.6.2. Autógyűjtés, 2. lista 63
III.7.7.6.3. Autógyűjtés, 3. lista 63
III.7.7.6.4. Autógyűjtés, 4. lista 63
III.7.7.6.5. Utcai autóversenyek 63
III.7.7.6.5.1. Race 1: Terminal Velocity 64
III.7.7.6.5.2. Race 2: Ocean Drive 64
III.7.7.6.5.3. Race 3: Border Run 64
III.7.7.6.5.4. Race 4: Capital Cruise 64
III.7.7.6.5.5. Race 5: Tour! 64
III.7.7.6.5.6. Race 6: Endurance 64
III.7.7.7. Pénznyomda (Print Works) 65
III.7.7.7.1. Spilling the Beans 65
III.7.7.7.2. Hit the Courier 65
III.7.7.8. Boatyard Asset Missions 65
III.7.7.8.1. Checkpoint Charlie 65
III.8. Egyéb feladatok, minijátékok 65
III.8.1. Járműves küldetések 65
III.8.1.1. Taxizás 65
III.8.1.2. Ambuláns mentés 65
III.8.1.3. Tűzoltás 66
III.8.1.4. Járőrszolgálat 66
III.8.1.5. Pizzafutár 66
III.8.2. Boltrablások 67
III.8.3. Pontversenyek járművekkel 68
III.8.3.1. Autós és motoros pontversenyek 68
III.8.3.2. Verseny RC (távirányítós) járművekkel (Top Fun) 70
III.8.3.3. Helikopter pontversenyek 71
III.8.3.4. Versenyek a stadionban 71
III.8.4. Lőgyakorlat, avagy fegyvervizsga 72
III.8.5. Unique Stunt Jumps 72
III.8.6. Rampage 75
III.9. Fegyverek 79
III.10. Csomagok, speciális ikonok, ruházat és búvóhelyek 83
III.10.1. Csomagok 83
III.10.2. Speciális ikonok 86
III.10.2.1. Életerő 86
III.10.2.2. Páncél 86
III.10.2.3. Adrenalin 86
III.10.2.4. Rendőrcsillag 87
III.10.3. Ruházat 87
III.10.4. Megvásárolható búvóhelyek 87
III.11 Járművek 88
III.12. Statisztika, a 100% feltétele 94
III.13. A rádióállomások és a zeneszámok listája 96
III.14. Csalások, trükkök, érdekességek 97

IV. FEJEZET - GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS 100
IV.1. Az irányítás és játékmechanizmus 100
IV.2. "A hol és a miért" 102
IV.3. Karakterek 102
IV.4. Bandák 104
IV.5. Kezdőtippek 104
IV.6. Fő küldetések 105
IV.6.1. Los Santos 105
IV.6.1.1. CJ küldetései 105
IV.6.1.1.1. Big Smoke 105
IV.6.1.1.2. Sweet & Kendl 105
IV.6.1.1.3. Ryder 105
IV.6.1.2. Sean 'Sweet' Johnson küldetései 105
IV.6.1.2.1. Tagging Up Turf 105
IV.6.1.2.2. Cleaning The Hood 105
IV.6.1.2.3. Drive-Thru 105
IV.6.1.2.4. Nines and AKs 105
IV.6.1.2.5. Drive-By 106
IV.6.1.2.6. Sweet's Girl 106
IV.6.1.2.7. Cesar Vialpando 106
IV.6.1.3. Lance 'Ryder' Wilson küldetései 106
IV.6.1.3.1. Home Invasion 106
IV.6.1.3.2. Catalyst 106
IV.6.1.3.3. Robbing Uncle Sam 106
IV.6.1.4. Melvin 'Big Smoke' Harris küldetései 106
IV.6.1.4.1. OG Loc 107
IV.6.1.4.2. Running Dog 107
IV.6.1.4.3. Wrong Side Of The Tracks 107
IV.6.1.4.4. Just Business 107
IV.6.1.5. Cesar Vialpando küldetései 108
IV.6.1.5.1. High Stakes, Low Rider 108
IV.6.1.6. Jeffrey 'OG Loc' Cross küldetései 108
IV.6.1.6.1. Life's a Beach 108
IV.6.1.6.2. Madd Dogg's Rhymes 108
IV.6.1.6.3. Management Issues 108
IV.6.1.6.4. House Party 108
IV.6.1.7. C.R.A.S.H. azaz Tenpenny küldetései 108
IV.6.1.7.1. Burning Desire 108
IV.6.1.7.2. Gray Imports 109
IV.6.1.8. Sean 'Sweet' Johnson küldetései 109
IV.6.1.8.1. Doberman 109
IV.6.1.8.2. Los Sepulcros 109
IV.6.1.8.3. Reuniting The Families 109
IV.6.1.8.4. Green Sabre 110
IV.6.2. Badlands 110
IV.6.2.1. Frank Tenpenny küldetései 110
IV.6.2.1.1. Badlands 110
IV.6.2.2. Catalina küldetései 110
IV.6.2.2.1. First Date 110
IV.6.2.2.2. Tanker Commander 110
IV.6.2.3. The Truth küldetései 110
IV.6.2.3.1. Body Harvest 110
IV.6.2.4. Cesar Vialpando küldetései 110
IV.6.2.4.1. King In Exile 110
IV.6.2.5. Catalina küldetései 111
IV.6.2.5.1. First Base 111
IV.6.2.5.2. Against All Odds 111
IV.6.2.5.2. Gone Courting 111

IV.6.2.5.3. Small Town Bank 111
IV.6.2.5.3.1 Made In Heaven 111
IV.6.2.5.4. Local Liquor Store 111
IV.6.2.6. Cesar Vialpando küldetései 111
IV.6.2.6.1. Wu Zi Mu 111
IV.6.2.6.1.1 Farewell, My Love... 111
IV.6.2.7. The Truth küldetései 111
IV.6.2.7.1. Are You Going To San Fierro? 112
IV.6.3. San Fiero 112
IV.6.3.1. CJ küldetései 112
IV.6.3.1.1. Wear Flowers In Your Hair 112
IV.6.3.1.2. 555 We Tip 112
IV.6.3.1.3. Deconstruction 112
IV.6.3.1.4. Back to School 112
IV.6.3.2. Futár küldetések 112
IV.6.3.2.1. Big Smoke's Cash 112
IV.6.3.2.2. Yay Courier 112
IV.6.3.3. Triád küldetések 113
IV.6.3.3.1. Photo Opportunity 113
IV.6.3.3.2. Jizzy 113
IV.6.3.4. Jizzy küldetései 113
IV.6.3.4.1. T-Bone Mendez 113
IV.6.3.4.2. Mike Toreno 113
IV.6.3.5. Wu Zi Mu küldetései 113
IV.6.3.5.1. Mountain Cloud Boys 113
IV.6.3.5.2. Ran Fa Li 113
IV.6.3.5.3. Lure 114
IV.6.3.5.4. Amphibious Assault 114
IV.6.3.5.5. The Da Nang Thang 114
IV.6.3.6. Triad Küldetések 114
IV.6.3.6.1. Outrider 114
IV.6.3.7. Frank Tenpenny Küldetései 114
IV.6.3.7.1. Snail Trail 114
IV.6.3.8. Triad küldetések 115
IV.6.3.8.1. Ice Cold Killa 115
IV.6.3.8.2. Pier 69 115
IV.6.3.8.3. Toreno's Last Flight 115
IV.6.3.8.4. Yay-Ka-Boom-Boom 115
IV.6.3.9. Cesar Vialpando küldetései 115
IV.6.3.9.1. Zeroing In 115
IV.6.3.9.2. Test Drive 115
IV.6.3.9.3. Customs Fast Track 116
IV.6.3.9.4. Puncture Wounds 116
IV.6.3.10. Zero küldetései 116
IV.6.3.10.1. Air Raid 116
IV.6.3.10.2. Supply Lines... 116
IV.6.3.10.3. New Model Army 116
IV.6.4. Desert 116
IV.6.4.1. Mike Toreno küldetései 116
IV.6.4.1.1. Monster 116
IV.6.4.1.2. Highjack 116
IV.6.4.1.3. Interdiction 116
IV.6.4.1.4. Verdant Meadows 116
IV.6.4.2. Elhagyott reptér küldetései 117
IV.6.4.2.1. Learning To Fly 117
IV.6.4.2.2. N.O.E. 117
IV.6.4.2.3. Stowaway 117
IV.6.4.2.4. Black Project 117
IV.6.4.2.5. Green Goo 117
IV.6.5. Las Venturas 117
IV.6.5.1. Four Dragons Casino küldetések 117
IV.6.5.1.1. Fender Ketchup 118
IV.6.5.1.2. Explosive Situation 118
IV.6.5.1.3. You've Had Your Chips 118
IV.6.5.1.4. Don Peyote 118
IV.6.5.2. Mafia küldetések 118
IV.6.5.2.1. Intensive Care 118
IV.6.5.2.2. The Meat Business 118
IV.6.5.3. A Four Dragons Casino küldetései 118
IV.6.5.3.1. Fish In A Barrel 118
IV.6.5.4. Mafia küldetések 119
IV.6.5.4.1. Freefall 119
IV.6.5.5. Madd Dogg küldetései 119
IV.6.5.5.1. Madd Dogg 119
IV.6.5.6. Frank Tenpenny küldetései 119
IV.6.5.6.1. Misappropriation 119
IV.6.5.6.2. High Noon 119
IV.6.5.7. Mafia küldetések 119
IV.6.5.7.1. Saint Mark's Bistro 119
IV.6.5.8. Betörés 119
IV.6.5.8.1. Architectutal Espionage 119
IV.6.5.8.2. Key to Her Heart 119
IV.6.5.8.3. Dam and Blast 119
IV.6.5.8.4. Cop Wheels 120
IV.6.5.8.5. Up, Up and Away! 120
IV.6.5.8.6. Breaking the Bank at Caligula's 120
IV.6.6. Visszatérés Los Santos-ba 120
IV.6.6.1. CJ küldetései 120
IV.6.6.1.1. A Home In the Hills 120
IV.6.6.1.2. Vertical Bird 120
IV.6.6.1.3. Homecoming 121
IV.6.6.1.4. Cut Throat Business 121
IV.6.6.2. Sean 'Sweet' Johnson küldetései - 3 121
IV.6.6.2.1. Beat Down on B-Dup 121
IV.6.6.2.2. Grove 4 Life 121
IV.6.6.2.3. Riot 121
IV.6.6.2.4. Los Desperados 121
IV.6.6.2.5. End of the Line 121
IV.7. Egyéb feladatok, minijátékok 121
IV.7.1. Járművekhez kapcsolódó (R3) küldetések 121
IV.7.1.1. Betörések 122
IV.7.1.2. Tűzoltás 122
IV.7.1.3. Szállítmányozás 122
IV.7.1.4. Ambuláns mentés 122
IV.7.1.5. Stricikedés 122
IV.7.1.6. Taxizás 122
IV.7.1.7. Járőrszolgálat 122
IV.7.2. Futárkodás 123
IV.7.3. Parkolós küldetések 123
IV.7.4. Iskolák 123
IV.7.5. Stadion versenyek 126
IV.7.6. Az export-import vállalat kérései 126
IV.7.7. Versenyek 127
IV.7.8. A fiú a bányában dolgozik 128
IV.7.9 Erőpróbák 128
IV.7.10. Árúszállítás 130
IV.7.11. Banda háborúk - területszerzés 131
IV.7.12. Randizás 131
IV.7.13. Szerencsejáték 137
IV.7.14. Egyéb minijátékok 138
IV.8. Különleges kaszkadőrmutatványok 139
IV.9. Fegyverek 140
IV.10. Titkok nyomában, speciális ikonok 144
IV.10.1. Graffitik (Tags / Los Santos) 144
IV.10.2. Fotók (Snapshots / San Fiero) 145
IV.10.3. Szerencsepatkók (Horseshoes / Las Venturas) 146
IV.10.4. Kagylók (Oysters / San Andreas) 147
IV.10.5. Életerő 147
IV.10.6. Páncél 147
IV.10.7. Rendőrcsillag 148
IV.11. Járművek 148
IV.11.1. Autók 148
IV.11.2. Teherautók, szállító járművek 153
IV.11.3. Off-road járgányok 155
VI.11.4. Motorok 155
IV.11.5. Bringák 156
IV.11.6. Hajók, csónakok 156
IV.11.7. Repülők 157
IV.11.8. Helikopterek 157
IV.11.9. Vonatok 158
IV.11.10. Speciális járművek 158
IV.11.11. Távirányítású járművek 158
IV.11.12. Különleges járművek 158
IV.11.13. Tuningolás 159
IV.12. Megvásárolható búvóhelyek 160
IV.13. Statisztika, a 100% feltétele 162
IV.14. A rádióállomások és a zeneszámok listája 165
IV.15. Csalások, trükkök, érdekességek 167

I. MELLÉKLET - AZ IRÁNYÍTÁS 170

II MELLÉKLET - CHEAT KÓDOK 174

I. FEJEZET - A GRAND THEFT AUTO ÉS SZÜLŐATYJAI

I.1. A fejlesztők rövid története

1984-ben négy tizenéves srác, David "Dave" Jones, Russell Kay, Steve Hammond és Mike Dailly találkozott egy komputerklubban az angliai Dundee-ban, és közös érdeklődésüknek köszönhetően hamar barátok lettek. A fiúk kis játékokat kezdtek írni, több-kevesebb sikerrel. Hamarosan látókörükbe került egy másik srác, Tony Smith, aki a "Kent Team" nevű Amigás csapattal állt kapcsolatban, és demók grafikáját készítette. Tonyt meghívták maguk közé, létrehozták saját cégüket, Acme Software néven, és nekiláttak egy kis oldalscrollozós shoot-'em-up játék készítésének. Kiadót is találtak, a liverpooli Psygnosis személyében, és új nevet találtak ki, az Amiga egyik hardver regisztere (Direct Memory Access) alapján: DMA Design. A játék 1988-ban jelent meg **Menace** néven, és szép sikert aratott. Következett 1989-ben az innovatív **Blood Money**, mely egy R-Type-féle oldalnézetes, ám függőlegesen és vízszintesen is scrollozódó játék volt - itt mutatkozott be a kor és a Psygnosis egyik védjegye, a parallax scrolling, vagyis a két, játéktér, ahol az "igazi", első gyorsabban mozgott a hátsónál, ezzel 3D-s illúziót keltve -, és szintén ez évben jelent meg a flipper és léghoki sajátos kevereke, a **Ballistix**. A fiúk ezután Tony egy apró animációja - a **Blood Money**-ban használt sétáló figura nyomán - egy új játék fejlesztésébe kezdtek. Dave Jones volt a programozó, és két új srác, Gary Timmons és Scott Johnson az animáció és a grafika készítője. A játék végül 1990-ben jelent meg **Lemmings** néven, napok alatt 60 ezer példányban kelt el, és a DMA Design leghíresebb címe lett, sőt a játéktörténelem egyik legismertebb címe is - ki ne találkozott volna a mászkáló, mókás kis lényekkel, akiknek különféle képességeit kellett kiaknáznunk az egyre nehezebb szintek teljesítéséhez, hogy eljuttassuk a csapat megadott számú tagját a célba. A DMA az elkövetkező években jól megélt a **Lemmingsből**, közben azért megjelent egy nagyszerű akció/kalandjáték, az egyszerre négy személy által is játszható **Hired Guns** is.

A csapat ezalatt alaposan kicserélődött és kibővült. Nekiálltak egy **Race and Chase** nevű játék kódolásának, melyben a játékos egy rendőrt terelgetett, akinek különféle bűnözőket kellett elkapnia. 1996-ban, a tervezés felénél kiderült, hogy komoly gondok vannak: a játékosok nem igazán lelkesednek egy ilyen mókáért, és a játékmechanizmus sem látszott működőképesnek. Ezért Dave Jones összehívta a bandát egy "agymenésre". Hosszú órák után valaki bedobta az ötletet: miért ne fordíthatnák meg az egészet, miért ne lehetne a bűnöző a főhős? A játék '97 végén jelent meg, és a többi már történelem...

A DMA Designt 1999-ben megvásárolta a Take Two Interactive, és a csapat neve Rockstar Northra változott. Ugyanebben az évben Dave Jones elhagyta a fedélzetet és a Sony Europe vezetője, Ian Hetherington, valamint a Nintendo of America fejlesztési főnöke, Tony Harmen társaságában megalapította a Real Time Worlds stúdiót, ahol egy "forradalmian új szoftvertechnológia" kifejlesztésén dolgoznak.

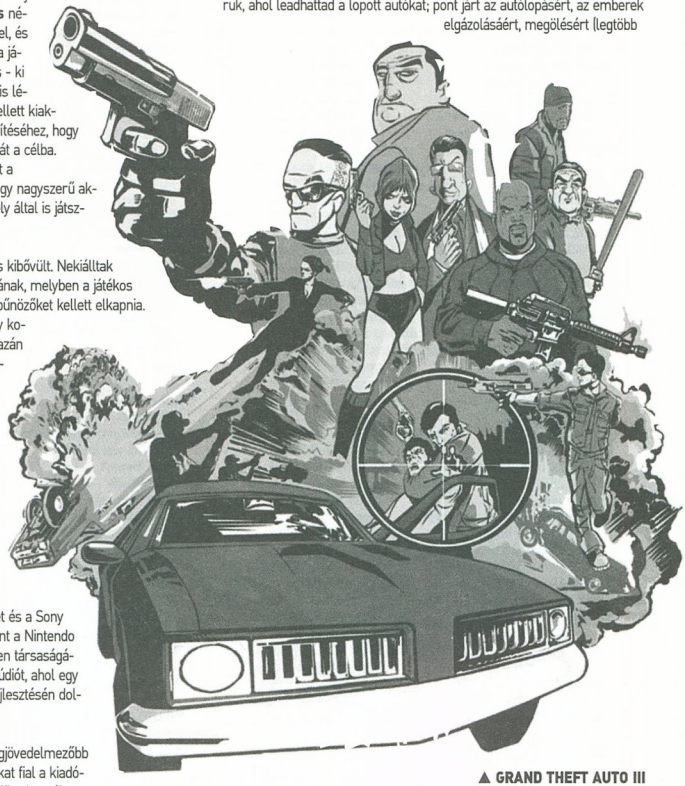
Mára a GTA-franchise a játékipar egyik legjövedelmezőbb vállalkozása, mely évről évre dollármilliókat fial a kiadónak és fejlesztőnek. Persze kell is, hogy kifizethessék a perköltségeket, mert amióta megszületett a játék, világméretű botrányok kísérik útját - amelyek leginkább azt érik el, hogy még több ember megismeri a címet...

I.2. Grand Theft Auto (1997 december - PC, PS)

Az első rész 1998-ban jelent meg, és ne szépítsük: külsőre igencsak primitívre sikerült. Felülnézeti 2D-s grafika, gyengén animált, furcsán mozgó karakterek, akik beszéd helyett valamiféle furcsa csipogást adtak ki magukból. Kicsit olyan volt, mint egy újkori Pac-Man játék...

Volt azonban jó pár játéktervezési ötlet, melyek mellett nem lehetett szó nélkül elmenni, kezdve a különféle gépjárművek széles választékától, melyek mindegyike rá jellemző sebességgel és egyéni karakterisztikával rendelkezett, az olyan apró ötletekig, hogy a különféle autókba ülve más-más rádiócsatorna szólalt meg.

Az igazi durranás azonban, mely szinte megjelenésekor kultuszjátékká avatta, a játékmechanizmusban rejlett - utánozhatatlan stílus, és addig nem tapasztalt szabadságfok. Három nagyváros - Liberty City, Vice City és San Andreas - két-két szintjén kellett helytállnod. Minden város elején oda lettél terelve egy nyilvános telefonkészülékhez, ahol egy feladatot kaptál: valamely rút bűnt kellett elkövetned. Innentől kezdve több ezer pontot kellett összegyűjtened, hogy átléphess a következő szintre; ehhez nem kevés türelemre volt szükség, hiszen menteni játék közben nem lehetett. Az, hogy hogyan gyűjtötted össze a pontokat, teljesen rajtad állt: voltak a kikötőben daruk, ahol leadhattad a lopott autókat; pont járt az autólopásért, az emberek elgázolásáért, megölésért (legtöbb

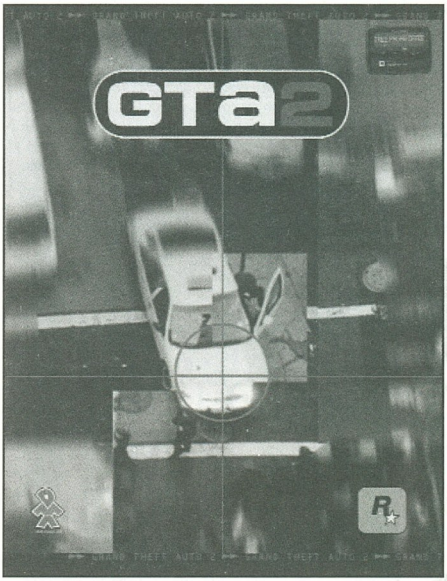


▲ GRAND THEFT AUTO III DOBOZKÉP (PS2)

pont a zsaruk lenyomásáért járt), a járgányok összetöréséért. És persze ott voltak a küldetések: bankrablók fuvarozása, rendőrségi épület felrobbantása, megadott gépek ellopása, bérgyilkosság, és pár rejtett misszió, melyek megtalálása a játék egyik nagy kihívása volt. Az egyik legismertebb ilyen a pasztellszín köntösben kántáló krisnások menetoszlopa volt - ha mindet eliminváltad, egy jellegzetes hang szólalt meg, és a képernyőn megjelent a felirat: "Gouranga!" (Gouranga egy szerzetes, Sri Caitanya Mahaprabhu másik neve volt, aki jó 500 éve Indiában a hinduizmus egy új ágát hozta létre, melyet a 20. században a Hare Krisna szekta terjesztett el a nyugati civilizációban). Tevékenységedet a rendőrök persze nem nézték jó szemmel, minél többet bűnöztél, annál magasabb szintű körözést adtak ki ellened, ha elkaptak, letartóztattak - a menekülés egyik ösvényét a szerelőműhelyek jelentették, ahol átfestethetted a kocsidat, fegyvereket pedig a pályákon elhelyezett ládákban találhattál. Hatalmas játékélmény, korlátlan szabadság (és persze hangos botrányok) - valami egészen új, izgalmas stílus jelent meg a piacon.

I.3. Grand Theft Auto: London 1969 (1999 április - PC, PS)
Egy kiegészítő lemez, melynek címe mindent elárul a korszakról és a helyszínről. Semmi nem változott az alapjátékhoz képest, csak az, hogy meg kellett szokni a baloldali közlekedést...

I.4. Grand Theft Auto 2 (1999 szeptember - PC, PS, DC)
Amikor a GTA2 megjelent, még a széria nagy rajongói közül is sokan megjedtek: tényleg csak ennyi van a fejlesztőkben? Külsőre semmit nem változott a játék, ami azért '99-ben már elég ciki volt. Maradt az alapmechanizmus is, két újdonság lépett csak be. Az első a bandázás volt: megjelentek különféle, egymással rivalizáló csoportok, akik feladatokkal láttak el. Ha az egyikük kedvére tettél, további missziókhoz jutottál, ám kivívtad a többi banda haragját, így az ő területükre érve heves golyózápor fogadott. A másik nóvum, hogy a játékban előre haladva különféle tuninglehetőségekhez jutottál, melyekkel autóidat spécizhetted fel (fedélzeti géppuska, olajfolyatás - kicsit hasonlóan a régi, híres, örök kedvenc Spy Hunter játékhoz).



A játékot készítő DMA Design a GTA2 után hosszú hallgatásba merült. És amikor azt hittük, hogy vége kedvenc sorozatunknak, és meghal ez az ígéretes franchise, 2001 októberében főnixmadárként kiemelkedett saját hamvaiból a játék, és az újkori játéktörténelem egyik leghíresebb, és egyben leghírhedtebb fejezetét nyitotta meg...

Megjegyzés: a GTA és a GTA2 Windowsra idomított verziója ingyen letölthető a fejlesztők honlapjáról, a **http://rockstargames.com/classics/** weboldalról!

II. FEJEZET - GRAND THEFT AUTO III

II.1. Az irányítás és a játékmechanizmus

II.1.1. Irányítás

Az irányítás két részre osztható: az egyik akkor él, amikor gyalogszerrel rovod az utakat, a másik, ha kocsiba ülsz. Nagyon fontos jól beállítani az egészet, hiszen ezen sok esetben egy-egy küldetés sikere múlhat. Sajnos a játék alapvetően PS2-re készült, így a fejlesztés annak játékvezérlőjére íródott, ami például a Dodo vezetésénél, vagy a kocsiból kilövésnél érezhető, hiszen utóbbi esetben a négy iránygomb, a kézifék, a tűz és a két oldalra néző gomb kell, hogy jó helyen legyen. Épp ezért olykor az is megoldás lehet, hogy egy-egy feladat előtt átállítod a kiosztást, majd annak végeztével visszavariálod. A magyarázó táblázatot a mellékletben találod meg.

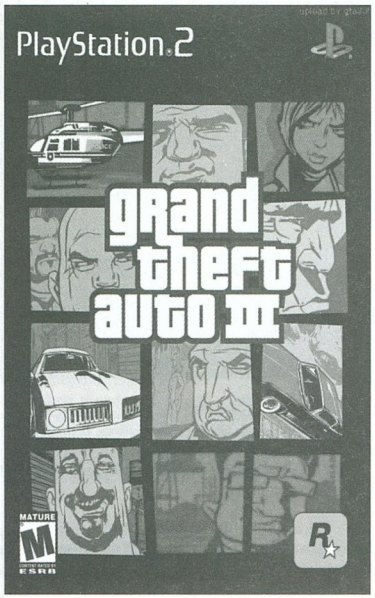
II.1.2. A játékmechanizmus

II.1.2.1 Sprintelés

A játékban van egy halvány RPG-s fejlődési rendszer: ha sprintleni kezdesz, hősöd előbb-utóbb lelassít, kifullad. Ám minél többet gyalogolsz és futsz, annál erősebb lesz, nő a tüdőkapacitása, így hosszabb ideig tud rohanni. Épp ezért azt javaslom, a játék elején sok mérföldet tegyél meg az apostolok lován, mert később jól jöhet ez a képesség. Van persze még egy megoldás: ha mind a 12 mentős küldetést (lásd ott) végrehajtod, embered soha nem fogy ki a szuflából.

II.1.2.2 Életerő

Mivel hősünk bűnöző, és ez egy akciójáték, természetesen igen sokszor fogsz tűzharcba keveredni (sőt a játék végére ez állandósul). Embered 100 egységnyi életerővel kezd, amit a jobb felső sarokban, a szív ikon mellett láthatsz. Ha ez nullára csökken, megjelenik a Wasted felirat, ekkor automatikusan a legközelebbi kórházba kerülsz, ahol jó pénzért (1000$) meggyógyítanak, és a fegyvereidet is elveszik. Az életerőt növelni a szív ikonokkal tudod, melyek a városban szétszórva találhatóak, bővebben a **"Csomagok, speciális ikonok"** fejezetben.



Némi pénzmag feláldozásával az alapértéket 125-re emelheted - mégpedig prostituáltak szolgáltatását igénybe véve. Ehhez kell egy elegánsabb civil autó (Portlandban az Easy Credits autószalon betörhető kirakata mögötti Banshee már megteszi). Amint leszáll az este, előkerülnek a feltűnően öltözött, ringó csípőjű pillangók. Gurulj az egyik mellé, a csaj, ha jó a kocsid, odalép, behajol az ablakon, és ha az üzlet megköttetik, beszáll melléd. Ekkor hajts el valami félreeső helyre (legjobb valami bokor mellé), állj meg, és ha minden oké, ringatózni kezd a kocsi, a pénzed ütemesen fogy, és +25 egység hozzáíródik az életerődhöz. Az aktus végén a hölgy kiszáll a kocsiból. Kevésbé korrektek persze ekkor lenyomhatják a leányzót és visszavehetik a pénzt. Megjegyzés: nyitott tetejű autóval végrehajtva mindezt, nincs ringatózás, csak azonnali HP-növekedés!

▶ Tipp: Egy mentőautóba szállva +20 egységgel nő az életerőd!

II.1.2.3. Páncél

Az életerő mellett a másik fontos egy jó golyóálló mellény. Ilyenből szintén sok van a városban, egy pajzsot jelképező ikon formájában (lásd: **"Csomagok, speciális ikonok"** fejezet). Fontos, hogy egy-egy húzósabb küldetés előtt mindig vegyél fel egyet, mely 100 egységre növeli a páncélzat értékét, ezt az életerő mellett láthatod, egy pajzsikon mellett.

▶ Tipp: Egy SWAT kommandósautóba (Enforcer) ülve is 100-ra növelheted az értéket!

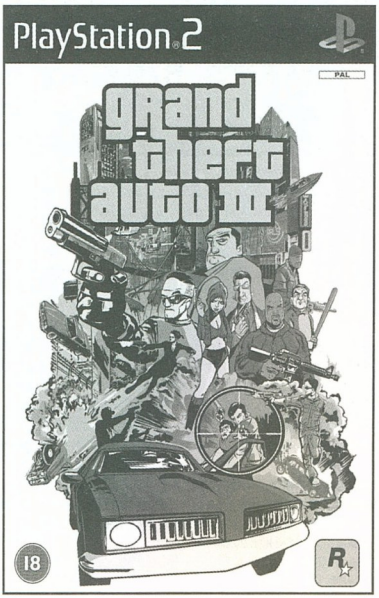
II.1.2.4. Adrenalin

Ezeket a pirulákat szintén begyűjthető ikonok formájában találod (lásd: **"Csomagok, speciális ikonok"** fejezet). A legfontosabb tulajdonságuk, hogy lenyelve őket a környező világ lelassul, erőd megsokszorozódik, és ami a fő vonzerő: célzásod biztossá válik, ezért mesterlövész fegyverrel való hadakozás előtt érdemes bekapni egyet, de egy-egy kiadósabb lövöldözés előtt sem árt "beszedálni" magad. A hatás kb. 40 másodpercig tart.

▶ Próbáld ki: ilyen állapotban üss meg egy járókelőt vagy rohanj neki egy autónak!

II.1.2.5. Járókelők kontra Te

Liberty City polgárai általában békések irányodban (ne számítsuk most ide a



bandák tagjait). Természetesen bármely járókelőt megsorozhatod, a reakció ritkább esetben elfutás, gyakrabban azonban felveszik a kesztyűt, és józsi verekedés alakul ki (a civileknél nincs fegyver, azaz ököllel támadnak). Ha sikerül lenyomnod az illetőt (a halált az alatta megjelenő vértócsa jelzi - ha ez nincs, rugdosd tovább az áldozatot), egy vagy több bankjegyköteg jelenhet meg a hulla fölött, ez gyors pénzhez jutást jelent. Ha nem akarsz közelharcot, a járművel elgázolás is megoldás persze.
A bandatagoknál különösen sok pénz van, ám természetesen az ő lenyomásuk különösen kétélű dolog, hiszen társaik haladéktalanul segítségükre sietnek.
▶ Tipp: az ATM-ekből pénzt felvevő járókelők jelentik a legzsírosabb fogást, illetve este a sötét ruhás (fekete sapka, pulóver) tolvajok.

II.1.2.6. Rendőrök kontra Te
Sajnos a nyugodt és önfeledt bűnözést meggátolja, hogy Liberty Cityben is tevékenykednek rendőrök, mégpedig nem is kevesen. Vannak szóló, gyalogos zsaruk és járőrkocsiban járók. Szerencsére azért nem olyan kemények, vagyis afelett szemet hunynak, ha például egy rakétavetővel a válladon sétálgatsz a belvárosban, vagy autótól autóig csapódva őrjöngsz a forgalomban. Vannak azonban olyan dolgok amit nem néznek el, ezeket látva azonnal körözést adnak ki ellened, mely a képernyő jobb felső részében megjelenő seriffcsillag képében materializálódik. Ha ekkor egy rendőrnek sikerül elkapnia, megjelenik a Busted felirat, és sittre kerülsz, ahonnét tetemes óvadék (400$) fejében szabadulsz, no meg persze fegyvereidet is elkobozzák.
▶ Tipp: Ha a Pay 'n Spray-t elhagyva nem tetszik az átdukkózás utáni szín, gurulj addig hátra, míg csak a kocsi orra van a műhelyben, majd vissza. Ha sikeres a mutatvány, az ajtó lecsukódik, és ingyen átfújják a kocsidat új színre!

II.1.2.7. Autólopás
A játék lényege ez. Egyszerűen állj egy kocsi elé, hogy az lefékezzen, lépj az első ajtóhoz (mindegy, melyik oldalon), és a beszállás (alapban: ENTER vagy F) gombjával ülj be, ekkor hősöd automatikusan kihajítja a sofőrt a gépből. Érdemes ekkor azonnal eltűnni a színről, mert pár gazdi megpróbálja visszaszerezni tulajdonát. Ha járőrautót próbálsz meg így ellopni, azonnal egy csillagot kapsz. Különösen veszélyes bandaautót lopni, főleg az adott gang területén, ekkor ugyanis a környéken lévő haverok azonnal megpróbálják megtorolni tettedet.
Némely parkoló autó riasztóval van ellátva, ha ezekbe beülsz, a reflektorok villogni kezdenek, és a duda ütemesen szól, mindez kb. 10 mp-ig tart. Ha ezt egy zsaru észreveszi, rögtön kapsz egy csillagot.
▶ Tipp: Ha taxit lopsz, beüléskor zsebre vágod a váltópénzt, ami 25$!

II.1.2.8. Az autókról
A kocsik meglehetősen hű fizika szerint törnek. A gépek strapabírása változó, ha nagyon összetöröd, kigyulladnak és felrobbannak. Az ezt megelőző állapot az, amikor a motortérből füst száll fel, ekkor már jobb kirúgni magad alól a gépet - ilyen masinával pláne ne próbálj ugratni vagy más mókát végrehajtani, mert esetleg nem lesz időd elhagyni a fedélzetet. Szintén nem árt vigyázni zuhogó esőben, főleg fűvön, mert érdekes mutatványokat adhatsz elő... A kocsikat a Pay 'n Spray műhelyekben meg lehet javíttatni, ám ingyen is helyrehozhatod őket, ha beállsz a garázsodba (lásd lejebb), és hagyod rácsukódni az ajtót.
A gépek természetesen, a valóságnak megfelelően, a golyózáport sem viselik túl jól. Vannak golyóálló autók, az ezekhez hozzájutás legtöbbször csalással lehetséges, kivéve pár esetet, minderről a **"Járművek"** fejezetben szólok részletesen.
▶ Tipp: pénzt kapsz az autók felrobbantásáért (ez ráadásul a statisztikádba is bekerül), ha nagy sebességgel belerongyolsz valakibe, és a harwoodi zúzda is jól fial!

II.1.2.9. A mentési szisztéma
A mentésen sajnos ismét látszik a konzolos múlt: a PS2-n 8 mentési hely van, és a konzolok megszokott metódusa az úgynevezett ellenőrző pontos rendszer, amikor egy-egy kijelölt helyet elérve van lehetőség menteni. A PC-s verzió ennek megfelelő, tehát az alábbi szabályokkal kell együtt élnünk:

A körözésnek hat szintje van (mindegyiket egy-egy újabb csillag jelzi), ezek a következők:

☆ Kisebb kihágásért jár: nekikoccansz egy rendőrautónak, a zsaru szeme láttára bűnözöl (autólopás, gyalogosgázolás), tartósan lövöldözöl az utcán (ez még akkor is csillagot érdemel, ha közel-távol nincs hekus). Ezen a szinten általában a gyalogos rendőrök vesznek üldözőbe, illetve ha autóban ülsz, egy járőrkocsi próbál meg eléd vágni, leszorítani, de nem túl ügyesen.
☆☆ Ez már komolyabb. Akkor kapod, ha egy csillagosan tovább folytatod bűnöző tevékenységed, de egy rendőr lelövéséért automatikusan kettes fokozat jár. Ilyenkor már a környéken lévő járőröket feléd terelik, így jó pár szirénás-villogós járgány ered a nyomodba, és az egyenruhások szó nélkül tüzet nyitnak rád.
☆☆☆ Durvul a helyzet. A város összes járőrautója feléd vágtat, igazán képzett rendőrökkel. Egy helikopter is megjelenik, amely szintén lő rád. A menekülés innentől kezdve nehéz ügy.
☆☆☆☆ A terrorista-elhárító különítmény, a SWAT megjelenik, a páncélozott Enforcer-ekkel, eléd állnak, leszorítanak, a géppisztolyos kommandósok sorozatai kísérnek.
☆☆☆☆☆ Megjelenik az FBI. Fekete, gyors autók, rally-sofőrökkel, öltönyös "Smith-ügynökök" M-16-tal, és már két helikopter is köröz feletted.
☆☆☆☆☆☆ Első számú közellenség lettél, kivezénylik a katonaságot, megjelennek a Rhino tankok, csikorgó lánctalpaikkal, és nem csak dísznek...

Hogy megszabadulj a csillagoktól, a következő lehetőségeid vannak:

- Az első két szint még nem komoly, így ha abbahagyod a bűnözést, és meghúzod magad, egy idő után elévülnek. Az első hamar, a második már lassaban, ilyenkor jobb valami nagyon távoli helyen (pl. a garázsodban) kidekkolni a helyzetet.
- A 3-6 szint már "örökös". A legjobb gyógyszer, ha eljutsz egy "Pay 'n Spray" műhelybe (minden városrészben van egy, a radaron spray-ikon jelzi e legközelebbi helyét), ahol 1000$-ért átdukkózzák a géped, így a zsaruk nem ismernek fel, és egyből elmúlik a baj a fejed fölül.
- A városban szétszórva találsz csillagikonokat (lásd: **"Csomagok, speciális ikonok"** fejezet), ezeket felvéve egy-egy fokozattal csökken a körözési szint.

- Menteni csak a búvóhelyeden tudsz, ilyenből minden városrészben van 1-1, helyét egy házikon jelöli a radaron. A mentéshez be kell sétálnod a megfelelő helyiségbe (szoba, lift, lépcsőház), ekkor lehetőséged van az állás rögzítésére. Ha el akarod kerülni a nagyobb "károkat", érdemes minden mentést külön helyre eszközölni, majd ha betelt mind a nyolc hely, az egész mentési könyvtárat (ami a My Documents vagy Dokumentumok könyvtárban található, "GTA3 User Files" néven) egy átmeneti helyre átmásolni, és mellé írni egy szövegfájlba, melyik milyen küldetés után készült. (Esetleg lementeni a mentési képernyőt egy célprogrammal, erre még a PrintScreen, majd kilépés után a Paintbe beilleszted is jó, és ide elhelyezni ezt a képet.) Fontos: a fájlokat hagyd meg eredeti nevükön!
- Mentéskor 8 óra eltelik a játékidőből. Ez arra is jó, hogy ha épp éjszaka van, és valamit fényes nappal akarsz végrehajtani, egy vagy több mentéssel elpörgesd az időt a kívánt időpontra.
- A búvóhelyed mellett van egy garázs, Portlandban egy, Stauntonban 2, Shoresideban 3 hellyel. Ide beállíthatsz autókat, melyek szintén elmentésre kerülnek, visszatöltés után újra elérhetőek. Természetesen célszerű a ritka gépeket (mint pl. egy golyóálló paripa) letárolni.
- Küldetés közben nincs lehetőség mentésre, csak ezek előtt vagy végén, a szabad mászkálás/akciózás periódusában.

II.2. "A hol és a miért"

II.2.1. A sztori
Főhősünk egy névtelen, ám ügyes kezű bűnöző, akinek úgy tűnik, csak a nőkkel nincs szerencséje: legutóbbi csaja egyszerűen lelőtte, így a zsaruk elé vetve őt. A sztori elején (a 90-es években járunk) épp egy rabszállítóban ül, amikor az egyik sittest bandája kiszabadítja Liberty City közepén. Ő sem tétovázik, és egy 8-Ball nevű társával olajra lép. Szerencsére a kolléga hely-

beli bombagyáros, és ismer pár megfelelő embert, hogy hősünk visszarázódhasson a régi kerékvágásba...

Ahogy embered ügyeskedik, úgy kelti fel a különböző bűnözőcsoportok érdeklődését, így hamarosan népszerű bérenc lesz, aki kedvére válogathat a különféle küldetések között. Ám mielőtt ezekre rátérnénk, ismerjük meg a várost, a fontosabb szereplőket és a bandákat!

II.2.2. Liberty City, a bűnös város
Nem titok, Liberty City New Yorkról lett mintázva; három fő területből áll. Portland az ipari övezet, ahol sok szegénnyel és munkanélkülivel találkozol, igazán gyors autót itt csak a bandatagoknál találsz; itt van a kikötő, az olasz- és kínai negyed, no meg a "türelmi zóna". A város központja Staunton Island, hatalmas felhőkarcolókkal, kereskedelmi központokkal, és gazdag üzletemberekkel, jól szituált lakókkal. A leggazdagabb rész Shorside Vale, pompás villákkal és luxuslakásokkal, tehetős polgárokkal és méregdrága sportautókkal, és itt terül el a repülőtér is. A három rész között autóval hídon vagy alagúton át, gyalogosan a metrón vagy vízi úton, motorcsónakkal közlekedhetsz, ügyesebbek akár egy kis repülővel, a Dodóval is...

Sajnos a játékban nincs beépített térkép, így marad az, melyet a játékhoz mellékeltek, illetve a kiadványunkban szereplő. A képernyő bal alsó sarkában van egy kis radar, ez mutatja a fontosabb helyeket, és van rajta egy lényeges jelölés: fekete alapon fehér N betű, ez az északi irányt (angolul North) jelöli. Mivel így legkönnyebb megadni a különféle iránypontokat, a leírásban mindenhol erre a tájolásra támaszkodom.

II.3. Karakterek

Következzen a játék fontosabb szereplőinek listája. A fejlesztőcsapat és kiadójuk nem volt szívbajos, így egy hollywoodi szuperprodukcióba illő rangos gárda kölcsönzi hangját a karaktereknek. Épp ezért, no és mozirajongásomnak is engedve, a figurák neve mellett zárójelben az őket életre keltő művész nevét is feltüntettem, és a bemutatás végén a színészről is ejtek pár szót.

II.3.1. 8-Ball (Guru)
8-Ball az első karakter, akivel megismerkedsz, hiszen ő is a rabszállító busz utasa volt, és ő mutat be Luiginak is. Bombaszakértő, a "8-Ball Autoyard" tulajdonosa, ahol jó pénzért bármely kocsiba pokolgépet szereltethetsz.

❖ *Guru a Gang Starr hip-hop csapat alapítója, Jazzmatazz néven remek lemezsorozatot adott ki jazz és hip-hop gyökerekkel. A "Minden héten háború" zeneszerzője.*

II.3.2. Luigi Goterelli (Joey Pantoliano)
Luigi a maffia "kisembere", ám jó pozícióban van, hiszen lányokat futtat, és bárja, a Sex Club 7 a "család" kedvelt szórakozóhelye.

❖ *Pantoliano számára az igazi ismertséget a Mátrix árulószerepe, Cypher hozta meg. A Maffiózók (The Sopranos) sorozatban hasonló karaktert (Ralph Cifaretto) alakított.*

II.3.3. Joey Leone (Michael Rapaport)
Don Salvatore fia, aki "polgári" foglalkozást űz: trentoni műhelyében szervizeli a lopott járműveket, eközben bankrablásokat és az ellenlábas Forelli-testvérek kinyírását tervezgeti.

❖ *Rapaport ismertebb filmjei: Tiszta románc, Palmetto, Cop Land, Férfibecsület*

II.3.4. Toni Cipriani (Michael Madsen)
Toni a maffia pénzbehajtója. Állandóan a saját és anyukája tulajdonában lévő étterem, a Mamma Ciprianis Restaurant körül lóg, és szívből gyűlöli a kínaiakat.

❖ *Madsen kiugrása az "Ölj meg újra!" gyilkosa, Vince Miller szerepe volt, az áttörést azonban Tarantino első filmje hozta meg számára: elemi erővel keltette életre a Kutyaszorítóban szadista tolvaját, Mr. Blondot. Új sikere a Kill Bill bérgyilkosa, Budd. Szívesen adja hangját játékokhoz, ő volt a True Crime: Streets of LA-ben Rafferty, és a Driv3r-ben Tanner.*

II.3.5. Salvatore Leone (Frank Vincent)
Don Salvatore a családfő, mondhatjuk a Keresztapa (kis áthallás: Don CorLeone), aki a neki szívességet tévőknek jó pénzt fizet, igaz, azok nem igen élik meg a nyugdíjkorhatárt...

❖ *Frank Vincent is játszott a Maffiózókban (Phil Leotardo), emlékezetes sikerét azonban Scorsese immár klasszikus gengszterfilmjében, a Nagymenőkben (Goodfellas) aratta, Billy Bats szerepében. A film bevallottan az egyik ihletője a játéknak - példa erre egy sok helyütt (pl. a Luigi bárja előtti falon) látható plakát, Badfellas felirattal...*

II.3.6. Maria (Debi Mazar)
Maria a Don lánya, aki igazán kedvel téged, és jó időt fogsz eltölteni vele, leginkább sofőrködéssel. Aztán a végére minden a helyére kerül...

❖ *Debbie Mazar első filmje a Nagymenők volt, melyben Sandyt alakította. Játszott '93-'94 között az L.A. Law sorozatban (Denise Ianello szerepében), szerepelt a Batman Forever és nemrég a Szmokinger mozikban.*

II.3.7. Asuka Kasen (Liana Pai)
Az első ember, akivel Staunton Island-on összefutsz, Asuka lesz, aki a Jakuzák, azaz a japán maffia közé született, így nem árt megfontolni minden szavad és tetted vele szemben, bár kétségkívül igen vonzó teremtés...

❖ *Pai kisasszony szerepelt Rapaport első filmjében, a Zebrahead-ben, Daren Aronofsky gyomorba vágó "Rekviem egy álomért" című drámájában, illetve a "Law & Order" pár epizódjában.*

II.3.8. Kenji Kasen (Les Mau)
Asuka bátyja, szintén a Jakuzákhoz tartozik, övé a jól menő Kenji's Casino Torringtonban. Ő a kolumbiaiakra van berágva, mivel ha elkezdik terjeszteni a pankot a szigeten, Kenji lehúzhatja a rolót.

❖ *Les Mau szintén a "Law & Order" pár részében tűnt fel.*

II.3.9. Donald Love (Kyle Maclachan)
Donald a Love Media tulajdonosa, tipikus milliomos playboy. A múltja nem épp makulátlan, ami neked újabb pénzforrást jelent...

❖ *Maclachan David Lynch kedvenc színésze, játszott a Dűnében, a Kék bársonyban, de a nagy sikert számára a Twin Peaks FBI-ügynöke, Cooper szerepe hozta meg.*

II.3.10. Ray Machowski (Robert Loggia)
Ray egy korrupt zsaru, akivel romantikus randikon fogsz találkozni Staunton központjának férfivécéjében. Senkiben sem bízik, ám ha nem kérdezel, csak teljesíted megbízásait, szépen fizet.

❖ *Robert Loggia nevéhez a játék másik múzsája, a Brian De Palma rendezte "Sebhelyes arcú" (Scarface) egyik leghitelesebb alakítása, Frank Lopez szerepe fűződik. A "Kicsorbult tőr" nyomozója, Sam Ransom megformálásáért Oscar-díjra jelölték.*

II.3.11. Catalina (Cynthia Farrell)
A drága hölgyet kétszer fogod látni a játékban - először és utoljára. Ő ugyanis volt szeretőd, aki a nyitó moziban oly kedvesen lelőtt, és most épp a kolumbiai maffia főembere, a SPANK nevű új kábítószer "anyja". Szívből gyűlöl, ugyanakkor fél is tőled és bosszútól, így mindent megtesz, hogy megállítson.

II.4. Bandák

II.4.1. Leone Cartel (Mafia)
A maffia Portlandban, St. Marks kerületét uralja. Tagjai elegáns sötét öltönyben járnak, pisztollyal és puskával felszerelve. Autójuk a Sentinel speciális, felturbózott verziója. Ilyenből mindig parkol egy-kettő a "családfő", Don Salvatore Leone hegytetőn álló villája előtt.

II.4.2. Triads
A Triád a portlandi Chinatown ura, fedőfoglalkozása mosodák üzemeltetése és egy makréla-feldolgozó a város szélén. Járműparkjuk büszkesége az utóbbit kiszolgáló halasautó, egy ócska, könnyen boruló jószág. Emberei sötétkék overallforma ruhában járnak, baseballütő és pisztoly a fegyverük. Főnökük nem ismert, de Mr. Wong gyanúsan központi figura...

II.4.3. Diablos
Portland Hepburn Heights kerülete a spanyolajkú "Ördögök" területe. Tipikus utcai gang, ököllel és baseballütővel felszerelve. Autójuk feltűnő, az éjfekete Diablo Stallion oldalát lángnyelvek nyaldossák, a motor a szabadban van, és valóban ördögien gyors gép. Vezetőjük egy El Burro (Ökör) nevű nagydarab, kopasz fickó.

II.4.4. Yakuza
A japán maffia tagjai elegáns ruhákban járnak (fekete öltöny, kék ing), Staunton Island Torrington kerülete az övék. Fegyverük Uzi, autójuk a rendkívül gyors Yakuza Stinger, mer a gyári gép igencsak felpörgetett ezüst-piros változata. A helyi kisfőnök, Kenji kaszinója körül találhatsz belőlük bőven.

II.4.5. Uptown Yardies
A jamaikai banda Staunton Newport kerületébe fészkelte be magát. Baseballütőre és ökölharcra készülj ellenük. Autójuk, a Yardie Lobo egy roncs, viszont hidraulikus lengéscsillapítójával el lehet szórakozni. Vezetőjük King Courtney.

II.4.6. Columbian Cartel
A kolumbiaiak két területet is uralnak. A kereskedelmi negyedben Fort Staunton, míg Shoreside Vale-ben a Cedar Grove kerületet. Kezdetektől ellenségeid, ráadásul Uzival mászkálnak, úgyhogy nem könnyítik meg az életed. Nyugodtan lophatsz tőlük autót is, hiszen a Cartel Cruiser egy módosított 4x4 pick-up, ehhez képest meglepően gyors és strapabíró (no meg gyönyörűen dorombol). A főnök a drága Catalina.

II.4.7. Southside Hoods
A szolidan csak gengszstereknek hívott banda két csapat, a Purple Nines és a Red Jacks közös "vállalkozása", Shoreside Vale Wichita Gardens kerületében forgolódnak Uzikkal felszerelve. Gépük, a Hoods Rumpo XL egy kisteherautó, a gyári modell kicsit felturbózott verziója. A vezér D-Ice.

II.5. Kezdőtippek

A következő pontban a fő küldetések leírásai következnek, ám előtte néhány gondolat, kezdőtippként. Mindenképp érdemes az alant leírt sorrendet követni, mivel így van felépítve a sztorivonal, és például Salvatore küldetései után a többiekét már nem hajthatod végre, nem beszélve arról, hogy Toni megbízatásainak végrehajtása után igencsak forró lesz a talaj számodra a kínai negyedben.

Mivel Salvatore megölése után nemsokára már a maffia is vadászni fog rád, azt javaslom, hogy ha 100%-ra akarod hozni a játékot (lásd: **"Statisztika..."** fejezet), először szedd össze a titkos csomagokat az adott városrészben. Ez mind a város megismerése miatt jó, mind a csomagokért járó fegyverek elérésére (lásd: **"Csomagok, speciális ikonok"),** és azért is, hogy nőjön az állóképességed, valamint az egyéb mellékküldetéseket (pl. Rampage, Toyz) is, vagy az autós missziókat, és amint lehetséges, a telefonos megbízatásokat is!

II.6. Fő küldetések

A fő küldetések három részre vannak tagolva, melyek megegyeznek Liberty City három, különálló főterületével. Ezeken belül is le vannak bontva megbízók szerint, mint fent írtam, érdemes ezt a sorrendet követni. Az egyes küldetések címe alatt feltüntettem a teljesítésükért járó pénzösszeget is.

II.6.1. Portland

II.6.1.1. Luigi megbízásai
Luigi a maffia bérmunkása, tehát nem egy nagy hal - egy klubot üzemeltet a Red Light District-ben. Hogy megkapd a küldetéseket, hajts oda (egy nagy "L" betű jelzi őt a térképen), sétálj a hátsó sikátorba, a kék aurába.

II.6.1.1.1. Give Me Liberty
Bár ez még nem Luigi megbízatása, itt találkozol vele először. Szállj be a nagy nyíllal jelölt autóba, és irány a térképen vörös villogással jelzett hely. Egy sikátorba jutsz, első búvóhelyedre, rögtön fel is kaphatod az ajtó melletti baseballütőt. Szállj vissza az autóba, új jelet látsz, Luigi bárjához, a Sex Club 7-hez vezet. Odaérve egy kék területet látsz, ebben parkolj le, és máris elindul a kis mozi, bemutatva első megbízódat, Luigi Goterellit.

II.6.1.1.2. Luigi's Girls
▷ Jutalom: 1500$
Fel kell venned Mistyt a kórháznál, és visszavinni Luigi bárjához. Szerezz egy autót, a csajt (és ezentúl minden célpontot) a térképen rózsaszín négyszög jelöli, amint odaérsz, a már ismerős kék aurában kell megállnod. Az új célpont a bár, azaz a nagy L mellett villogó jel, vidd oda a lányt, állj meg a célterületen, és máris zsebre teheted első zsoldodat.

II.6.1.1.3. Don't Spank Ma Bitch Up
▷ Jutalom: 4000$
Valaki egy újfajta, spank nevű drogot ad el Luigi lányainak. Főnököd kérése: intézd el a dealert, lopd el a kocsiját, és festesd át. Szükséged lesz egy baseballütőre, ha nem vetted fel a búvóhelyednél, a bárral szemben is találsz egyet. Irány a jel, azaz a kikötő, gurulj le a lejtőn, az áldozat (nagy kék nyíl jelzi) épp két prostival üzletel. Szállj ki a kocsiból, az ürge neked ugrik, üsd addig, míg vért nem látsz, ez jelzi, hogy meghalt. Alternatív megoldásként egyszerűen el is gázolhatod őt, ez mondjuk a könnyebb módszer. A lényeg, hogy amint vége, szállj be a nyíllal jelzett kocsijába, a jelet követve hajts a Pay'n'Spray műhelybe, és dukkóztasd át - ezúttal nem kell kicsöngetni az 1000 dolláros költséget. Amint a kocsi "kihűlt", az új jel Luigi garázsához vezet a kórházzal szembe. Hajts be (az ajtó magától kinyílik), majd szállj ki és sétálj az utcára.

II.6.1.1.4. Drive Misty For Me
▷ Jutalom: 1000$
Könnyű, átkötő küldetés, hogy megismerkedj Joey-val. Amint Luigi befejezte a mondókáját, szerezz egy kocsit, és menj Missy-ért Hepburn Heighst-be. Állj a kék jelbe és dudálj (alapban: SHIFT). A lány beszáll, és új jel jelenik meg a térképen: egy nagy J, Joey műhelyét jelezve. Figyeld meg a hozzá vezető utat! (A legegyszerűbb, ha a rendőrség felé mész, és egyenesen átvágsz a két utat elválasztó füves részen). Mozi következik.

Közbevetés: Marty Chonk telefonja
A műhelyt elhagyva egy telefoncsörgést hallasz, ez Marty Chonk kiegészítő küldetése - mivel egyszerűek és nem kavarnak bele semmibe, érdemes ezeket lepörhetni most, de Toni küldetései előtt mindenképp, mert a kínaiak területére is be kell látogatnod majd.

II.6.1.1.5. Pump Action Pimp
▷ Jutalom: 4000$
Jó kis gengszterkedés jön. A Diablo bepofátlankodott Luigi területére - ismét egy kis leckéztetés következik. Szerezz valami jó erős, ügyes kocsit (én javaslom a taxit, ne a régi, lekerekítettet, hanem az új szögletest). Igazából nem lesz szükség a pisztolyra, de most ingyen kaphatsz egyet, úgyhogy

menj a fegyverbolthoz (Ammunition, fegyverikon jelzi), a tulaj a bolt mögötti udvar küld, ahol felveheted a 9 milliméterest. (Gyakorolhatsz is, de vigyázz, ha túl sokat lövöldözöl, vagy mellélősz, jönnek a zsaruk!)

Ezután jöhetnek a spanyolok. A jel mozog, mivel a "kisördög" és testőre egy Diablo Stalliont terelget a várossban, ha közel érsz, a gépet az ismerős kék nyíl jelzi. Ha utolérted őket, izomból bikázz bele jó párszor a kocsijukba, ekkor kiugornak, és rohannak feléd, hogy leverjenek. Ne várd meg, egyszerűen hajts keresztül rajtuk párszor! Persze kiszállhatsz, de a főnöknél puska van, ami elég ártalmas az egészségre (amúgy a kocsira is, úgyhogy sokat ne cizellálj). Ha mindkettőnek vége, megkapod a pénzed, persze a fegyvereket se hagyd ott...

II.6.1.1.6. The Fuzz Ball
▷ Jutalom: 2000$ + 1000/ extra lány
Luigi szponzorálja a Chinatown szélén lévő régi iskolában megrendezett rendőrbált - persze lányokkal. Öt perced van, hogy a térképen zöld pontokkal jelölt nyolc csajból minimum négyet elfuvarozz a helyszínre, de mivel minden "ráadás" csajért 1000$ a jutalom, érdemes ráhajtani a többiekre is. Aki biztosra akar menni, szerezzen egy gyors négyajtós autót (pl. taxi vagy stílusosan rendőrautó - a szirénával lazíthatod a forgalmat), vagy akár egy furgont, és járja körbe a zöld pontokat, három lány felvétele után irány vissza az iskola, majd jöhet az újabb kör, figyelve az órát.

A jobb sofőrök húzhatnak merészebbet is. A kikötővel majdnem szemben (a bejáratához legközelebbi kereszteződésnél) van a buszparkoló, onnan elkötheted egy járgányt még a küldetés előtt. Ebbe ugyanis az összes lány belefér, bár ez valamivel lassabb jármű, és manőverezni is nehezebb vele, így azért kihívás a dolog, de a pénz kárpótol mindenért. Vigyázat! Ha bármelyik lány meghal, a küldetést elbukod!

Luigi ezzel megköszöni a segítséget, az "L" lekerül a térképedről, jöhetnek Joey feladatai.

II.6.1.2. Joey bulijai
Joey a főnök fia, neki különösen nincs baja senkivel, csak az ellenlábas Forelli-családdal, no meg a bankokkal, melyeket előszeretettel nyomat fel embereivel... A műhelyében babrál 6 és 14 óra között, ekkor kaphatsz tőle küldetéseket, kövesd a térképen a "J" betűt.

II.6.1.2.1. Mike Lips Last Lunch
▷ Jutalom: 10 000$
A Forelli testvérek sok pénzzel tartoznak Joey komának, te leszel a végzet intő keze... A feladat: ellopni Mike "Lips" Forelli Idahóját az étterem elől - nem nehéz, se riasztó, se őrök, kék nyíl jelzi -, elvinni 8-Ball műhelyébe (beállva a garázsba), aki beszerel egy bombát a kocsiba, majd óvatosan visszavinni a kocsit oda, ahonnan elhoztad, pontosan úgy beparkolva, ahogy volt. Ezután az akció gombbal (alapban: bal egérgomb) élesíteni, kiszállni, és tisztes távolságból megszemlélni munkád gyümölcsét.

Két nehezítő körülmény van: az öt perces időlimit, és az a tény, hogy nem szabad nagyon összetörni Mike gépét - ha mégis ez történne, el kell vinned a Pay'n'Spray műhelybe javítani. A legtöbb időt persze az odaúton spórolhatod, tehát jó gyors autóval menj felvenni a feladatot.

II.6.1.2.2. Farewell Chunky Lee Chong
▷ Jutalom: 10 000$
Itt az idő, hogy egyszerre két gang figyelmét is felhívd magadra... Chunky Lee Chong, akinek a kínai negyedben van egy kis nudlistandja (mondhatnók: nudlista), összeszűrte a levet a kolumbiaiakkal, és árulja a spankot. Ez azért erős. A küldetés azért nem egyszerű, mivel a stand egy elzárt terület közepén van, ráadásul a Triád pár testőre is ott figyel. Két megoldás van:

- Rinocérosz-módszer: parkolj le, fegyver a kézbe, rohanj oda, és gyorsan lődd le a ferdeszeműt - misszió vége. Mindenképp érdemes előtte 125-re tornázni a HP-t (prostival), és begyűjteni egy páncélzatot. Ideális megoldás: menj fel Tony étterméhez, és felfelé a dombon, míg balra lesz egy garázssoros kis parkoló, ide kanyarodj be. Balra felmehetsz egy kis platóra, itt fent lesz egy HP token, fordulj be balra, majd jobbra le a kis lejtőn, ez mellett találsz egy páncélt, és egy AK47-es géppisztolyt, nincs ellenfele! Sajna előfordulhat, hogy a fickó elmenekül - a terület mindkét felén van egy-egy Perennial típusú kocsija. Ilyenkor utána kell menni, megállítani, összetörni - nem könnyű, érdemes erre készülve a rendőrség elől elkötni egy járőrkocsit, ha Chong elé vágsz szirénázva, a kínai megáll és kiugrik, el lehet intézni. (A szirénát jó előre aktiváld: miután elkötötted az autót, állj félre valahol és jó hosszan dudálj, a következő dudanyomásra már a sziréna fog bekapcsolni, újabbra pedig ki.) Tipp: 8-Ball műhelye mellett van egy régi iparvasút. Ha lemész oda, a végében találsz egy alagutat, amely egyenesen a kikötőhöz, a Supa Save bolt mögé juttat. Az alagút közepén nemcsak egy titkos csomagot, de négy csövest is találsz, akiket lezúzva egy-egy molotov koktélt szerezhetsz - ha jól célzol, egyetlen üveggel nudlistand, Chong, testőrök egyben elfüstölnek...

- Egyszerűen lopd el az egyik Perennialt, és vidd 8-Ball műhelyébe egy kis bombaszerelésre, egy ezresből megúszod. Ezután vidd vissza a kocsit, kerüld meg a törnböt és az ellentétes oldalról támadva (elég pár lövés) kergesd bele a jó Chongot önnön végzetébe, majd futás. (Ha biztosra akarsz menni, a másik menekülőautót is megpreparálhatod, vagy egyszerűen elviheted onnan.)

Megjegyzés: A küldetés előtt a fegyverboltban felvehetsz egy 45-öst, ha nem lenne nálad, vagy ha igen, vehetsz bele lőszert. Ha eddigre megtaláltál 20 titkos csomagot, már egy Uzid is van, 30-ért kézigránátod is, ezek szintén hasznosak lehetnek...

II.6.1.2.3. Van Heist
▷ Jutalom: 20 000$
Érdekes és izgalmas, de nem könnyű küldetés. A kínaiak egyik pénzszállító autóját kell ellopni és a kikötőbe vinni. Az autó páncélozott, így az egyetlen mód, hogy jól összetöröd (ezt a jobb felső sarokban egy kijelző mutatja), ekkor kiugranak az őrök, rajtuk áthajthatsz, majd irány a megjelölt hely, a kikötőben a garázssor. (Tipp: jegyezd meg a helyet - a második, egyébként az egyetlen nem számozott ajtajú garázs, ide máskor is hozhatsz Securicart - lásd: **"Az export-import vállalat kérései"** fejezet!) A gond persze az, hogy a zsaruk könnyen rád ugorhatnak, és vagy elkapnak, vagy te törödd össze a kocsit ijedtedben, ami a küldetés végét jelenti. Jöjjön néhány jó tanács:

- Érdemes a feladatra valami masszív járművet beszerezni. Javaslatok: a kikötőben, a kaputól jobbra, hátul egy Linerunner (kamion), a kikötővel szemben a már említett busz, vagy a kikötő melletti Supa Save parkolójában a Patriot (bár ha beülsz, elindul egy kis játék, ilyenkor hajts ki onnan, szállj ki, majd ülj vissza!), esetleg egy tűzoltóautó.

- Ha a két őrnek annyi, a kocsi már a tiéd. A zsarukat vagy úgy rázhatod le, hogy beugrasz egy másik autóba, és némi körverseny végén visszatérsz a rád váró páncélkocsihoz, vagy a Securicarral elmész a Pay'n'Spray-hez, esetleg a kikötőben lévő csillagikonnal lazítod a helyzetet - de egyszerűen ezerrel be is vágtathatsz a garázsba.

Bármelyik megoldást választod, a lényeg, hogy vigyázz a gépjárműre!

Közbevetés: El Burro bejelentkezik
Az akció után bejelentkezik El Burro, a Diablók vezére, mely egy mellékküldetés-sort jelent. Erősen ajánlom, hogy még Toni megbízásai előtt pörgesd meg őket, mert ezek egy része a kínai negyedben, másikuk a maffia területén játszódik, és később gázos lehet arra vetődni!

II.6.1.2.4. Cipriani's Chauffeur
▷ Jutalom: 3000$
Újabb átvezető küldetés, ahol megismerkedhetsz Toni Ciprianival, Joey apja,

a maffiafőnök Salvatore Leone kápójával. Annyi a dolgod, hogy elvidd az éttermébe - ám menet közben kéri, hogy ugorjatok be a kínai negyed egyik mosodájába, egy kis "üzletre". A dolgok nem jól sülnek el, a Triád emberei embered nyomában, úgyhogy menekülés ezerrel az étteremhez! Két dologért kaphatsz extra pénzt: ha kinyírod az üldöző kínaiakat, és ha a kocsit nem töröd össze nagyon. Utóbbi a nehezebb feladat... Tipp: ha menet közben összeszednél némi rendőrcsillagot, mindenképp szabadulj meg tőle, mielőtt Tonit kiraknád!

II.6.1.2.5. Dead Skunk In Da Trunk
▷ Jutalom: 10 000$
Joey folytatja a Forellik elleni hadjáratot, így a család egyik frissen elhalálozott tagja a Callahan Point útmenti kávézójánál lévő autó csomagtartójában vár sorsára - el kell vinni az autót Harwoodba, a roncstelep zúzógépéhez (ide mindig hozhatsz autót, pénzt kapsz érte - állj a nagy mágnes alá). Amint odaérsz a megjelölt helyre, még ne szállj be az autóba! A parkoló egyik sarkában van egy szedán, az út túlfelén, a híd alatt, az alagút közelében egy másik. Ezek a Forelli testvérek, akik amint elindulsz az autóval, rád vetik magukat. Két lehetőség van:

- A hagyományos. Be a gépbe, és ezerrel a roncstelepre. Nem könnyű, de kivitelezhető. Jópofa dolog, hogy az üldözés közben könnyen elhagyhatod a csomagtartó fedelét, és kilátszik a véres, begyömöszölt hulla. Aki elég ügyes, azt is megteheti, hogy letép a kikötőbe, ezerrel megcélozza a vizet, majd egy éles, kézifékes kanyarral eltűz valamelyik irányba - üldözői látványosan berongyolnak a habokba, tiszta Hollywood!

- A másik módszer, hogy a két szedánt idejekorán lekapcsolod. A kemények az előző küldetésben említett nehézgépekkel zúzhatják pépesre őket, akik viszont a fegyverek szavát jobban szeretik (én ezt javaslom!), menjenek a híd alatti autóhoz, fel lehet sétálni e fölé egy betonperemre, innen szét lehet lőni - vagy gránáttal, molotov-koktéllal felrobbantani - a kocsit, és a segítségére siető másikat is.

II.6.1.2.6. The Getaway
▷ Jutalom: 30 000$
Nagyon jó, de picit nehéz küldetés. Joey néhány cimboráját kell elvinni bankot rabolni. A bank a kínai negyedben van, ha valaki már teljesítette Toni pár küldetését, bajban lesz, mert a Triád is fog rá hajtani keményen, amit tetéz a tény, hogy a rablás után háromcsillagos minősítést kapsz a zsaruktól, és a fél város rendőrsége a nyomodban lesz.

Az én megoldásom: szerezz egy jó kis autót, én a már jól bevált modern taxit javaslom, de ez persze ízlés dolga (rendőrautó is jópofa megoldás).
A bankhoz úgy állj be, hogy az épület bal kéz felé essen, tehát szembe a forgalommal. Így előtted, az úttal szemben lesz egy kis sikátor, amelyben van egy csillagikon, ha átrongyolsz rajta, máris lazább a helyzet. Ezután tovább egyenesen, hamarosan balra lesz egy nagy, barna boltíves átjáró, itt kanyarodj be, a végén élesen jobbra, majd a sarkon balra, és a kis utca végén baloldalt, a sarkon máris ott a Pay'n'Spray. Ezerrel tűzz be, amint a roló felkúszik, ártatlan vagy, mint egy szűzlány - viheted haza a srácokat, és bezsebelheted a részedet (hmm, nem volt valami nagy fogás...).

▶ Tipp: Aki egyébként kicsit akciózni és mozizni akar, gyűjtsön össze pár rendőrautót maga mögé, majd satu és kiszállás - a három cimbi is kiugrik, és hevesen lőni kezdi a zsarukat. Elég egy bankrablót élve visszavinni a garázshoz...

Ezzel Joey küldetései véget értek, a "J" eltűnik a radarodról.

II.6.1.3. Toni háborúja
Toni a kínaiak ellen visel háborút, így ha belekeveredsz, már nem leszel szívesen látott vendég Chinatownban. Épp ezért ajánlom, hogy intézz el minden üzletet itt: titkos csomagok, Rampage, kaszkadőrugrások és a többi, mert a mostani küldetéssor befejeztével ezeket szinte lehetetlen lesz teljesítened! Tonit az éttermében fogod megtalálni, a térképen nagy "T" betű jelzi.

II.6.1.3.1. Taking Out The Laundry
▷ Jutalom: 20 000$
Itt az ideje, hogy végleg összevessz a kínaiakkal. Annyi a dolgod, hogy három kínai halaskocsit eltegyél az útból, ezeket a térképen mozgó vörös pontok jelzik. Ehhez 8-Ball műhelyénél némi gránátokat gyűjthetsz be, ha jól tudod kezelni ezeket (szerintem ez a legjobb módszer), más megoldás lehet a páncélautónál alkalmazott erősködés, azaz a kocsik szemétté törése (ideális a piros lámpánál), vagy bármilyen autóval a halaskocsik elé vágni, ezzel megállítva őket, és jöhetnek a fegyverek, esetleg egy autós uzizás. Szerencsére nem vagy időhöz kötve, úgyhogy kedvedre variálhatod a stratégiákat.

II.6.1.3.2. The Pickup
▷ Jutalom: 10 000$
A Triád végre hajlandó fizetni, annyi csak a teendőd, hogy elmenj a mosodához, és felszedd a pénzt. Ennyi? Nem! Ez ugyanis egy csapda, amint begyűjtöd a táskát, a három kis átjárón öt kínai rongyol be, ráadásul az egyik kijáratot elállják autóval.

Rengeteg megoldás van, ám mindenképp érdemes előtte 125-ös HP-t és páncélzatot intézni - a nudliárus kinyírásánál leírt helyen, Tony étterme fölötti garázsnál felvehető mellény és AK-47 vagy egy Uzi ismét hasznos társ lehet, esetleg egy lángszóró, bár itt magadra is vigyáznod kell. Ám nagyon jó a baseballütő is - gyorsan szétcsapsz a kínaiak között, és be az autóba, aztán vasaló, vagy ellophatod az utat elálló halaskocsit is, a sofőrt kisimítani, majd autós rodeó. Ezt azzal is kombinálhatod, ha a kocsit, amivel érkezel, előtte 8-Ball műhelyénél preparálod, majd élesítés, táska, menekülés - a kínaiak utánad akarnak jönni, beugranak az árván hagyott autóba, és bumm... Szóval változatos a paletta, ettől szép ez a játék, a lényeg: ezután ne menj gyalog a kínai negyedbe, és autóval se lassíts!

II.6.1.3.3. Salvatore Called A Meeting
▷ Jutalom: 15 000$
A Keresztapa, Don Salvatore Leone találkozóra hív mindenkit. Kellemes kis feladat, hiszen végre egy igazi limuzint hajthatsz. Szép sorban fel kell venni mindenkit, Először Joey a cél, itt ülhetsz be a limóba, majd Luigi (kék jel és duda), végül Toni. Az étteremnél úgy parkolj le a kék jelnél, hogy a kocsi orra a dokkok felé nézzen (ha akarod, előtte járd be az utat, az étteremtől előre, majd balra fel a dombtetőn találsz egy földutat, ez vezet Salvatore házához). Amint ugyanis Tony is beül, a Triád összes halasautója neked ugrik, és három eltorlaszolja a villa bejáratát. Nem nehéz a feladat, tűzz oda, jobbra a fal és a kocsik között van annyi rés, hogy beférj, némi töréssel megúszhatod a dolgot, hajts be a garázsba, ennyi. Ám ha el akarod kerülni a blokádot, fordulj jobbra a téglaszínű házsor végén, majd balra, a házak mögött egyenesen eljuthatsz a villáig!

Megjegyzés: a kisfőnökök csak azután állnak szóba veled ismét, ha teljesíted Salvatore első küldetését, tehát ugorj oda, hajtsd végre, majd folytasd innét!

II.6.1.3.4. Triads And Tribulations
▷ Jutalom: 30 000$
Most már nyílt háború van! Ki kell nyírni a Triád három főnökét, ehhez kapsz segítséget is, két maffiózó személyében. Nélkülük is végrehajtható a feladat, de azért érdemes hátvédsornak magaddal vinni őket - ha elesnek a fronton, nincs semmi baj!

Lássuk a három áldozatot (kék nyíl jelzi őket):

- Az egyik a néhai nudlis Chong helyén vár, azaz ugyanaz a metódus, mint ott - gránát vagy gyorstüzelő, esetleg puska; ezúttal ugye segítőid is vannak...
- A másik a piactéren, az elkerített placcon ácsorog - egyszerűen gázold el, majd menekülj.
- A harmadik trükkösebb, ő ugyanis a halüzemben van, oda csak saját kocsi mehet be, úgyhogy lopj egyet, van belőle elég a kínai negyedben (az előző helyen szokott állni egy), és irány az üzem (megközelítését

lásd a következő küldetésnél), a kis földút végén hajts a rácsos kapuig, ekkor az kinyílik, menj hátra, a rámpán ott figyel az áldozat - adj neki.

Az utolsó komára van még egy alternatív megoldásom is, ami picit könnyíthet a dolgon: fogj egy furgont, például a Greasy Joe bisztrójánál parkoló Moonbeamet, és ezzel hajts az üzemhez, ám ne a kapuhoz, hanem hátra, a kapuval átellenes (keleti) falhoz, közel az áldozathoz. Pattogj fel a kocsi tetejére, majd hajíts be egy gránátot, vagy egy Kalasnyikovval, Uzival vadászd le a komát!

II.6.1.3.5. Blow Fish

▷ Jutalom: 30 000$

Fel kell robbantanod a Triád halüzemét, ahol az előző küldetésben jártál. 8-Ball egy szemetesautót készített elő megfelelő mennyiségű robbanóanyaggal - ezt is beengedik az üzem területére. A bomba időzített, úgyhogy gyorsan, ám lehetőleg különösebb sérülés nélkül kell eljutnod az üzemig - a kár mértékét kijelző mutatja. Érdemes a feladat elvállalása előtt bejárni az optimális útvonalat. Ügyesebbek használhatják a Toni első küldetésében leírt alagutat, a végén jobbra és egyenesen, így kijutsz a kikötőhöz, a kereszteződésnél balra vagy egyenesen át a kis füves részen az alsó útra, ez egyesen az üzemig visz (a térképen balra egy kis "pipa", L alakú keskeny út). Amint bent vagy a kapun, parkolj le a jelzett helyen a tartályok között, élesítsd tűz gombbal a bombát, majd rohanás az első halaskocsihoz, ugorj be, és el onnan! (Ha nincs erre időd, semmi gond, csak legyél távol a robbanástól.)

II.6.1.4. Don Salvatore parancsai

Nincs felemelőbb, mint a fő maffiózónak dolgozni, kis szépséghiba, hogy mind a kínaiak, mind a kolumbiaiak immáron rád is vadásznak, úgyhogy egyre nehezebb lesz a városban közlekedni... A Don hegytetőn álló villáját már ismered, nagy "S" betű jelzi a térképen.

II.6.1.4.1. Chaperone

▷ Jutalom: 10 000$

Első feladatod, amit a Dontól kapsz, látszólag egyszerű: lányának, "Sába egyetlen királynőjének", Mariának fuvarozása. Persze, nem lesz ez olyan sétagalopp - három szakaszból áll a buli.

- A leányzó először némi drogutánpótlásért a dealeréhez viteti magát, a csóka a búvóhelyed közelében, lent a rakparton vár.
- Chico az üzlet végén egy jó kis kikötői bulit ajánl, irány Atlantic Quays, a Rave diszkó. Amint a lány kiszállt, rögtön fordulj meg a kocsival, orral az út felé, közvetlen a bejárat mellett! A jard ugyanis fülest kap, és hatalmas elánnal megérkezik a teljes drogalosztály.
- Amint Maria kirohan a dizsiből, és bevágódik melléd, padlógáz, jobbra, majd toronyiránt, át a füves részen a rendőrség és a kórház utcájára, majd a végén jobbra, és fel a hegyre, a Don házáig. Jó kislány, tényleg egy igazi szent... (Ha nagyon rád másznának a zsaruk, inkább tűzz el a Pay'n'Spraybe előbb, vagy enyhébb esetben kanyarodj le a kikötőbe, a csillagikonért!)

II.6.1.4.2. Cutting The Grass

▷ Jutalom: 15 000$

Egy Curly Bob nevű családtag többet költ, mint keres - erős a gyanú, hogy összejátszik a kolumbiaiakkal, és részt vesz a spank terjesztésében. Feladatod, hogy kövesd őt, és ha a gyanú beigazolódik, tedd jégre.

Bob Luigi bárjából taxival indul útnak, a fő nehézség az, hogy nem szabad közel menni hozzá, mivel könnyen észrevehet, ezt a jobb felső sarokban lévő "spookometer" jelzi. Ha felmegy a maximumra, vége a dalnak, tehát le kell maradnod, tisztára, mint a filmekben. A dokkhoz megy, beszél - nocsak, nocsak! - a drága Catalinával és emberével; világos a képlet, ha a kis mozinak vége, ki kell nyírnod, csak vigyázz, mert puska van nála! Legjobb gyorsan áthajtani rajta, vagy egy kis autós géppisztolyozással elintézni.

No most. Van egy trükk, ami sok esetben bejön, bár volt már, hogy nem működött, de érdemes kipróbálni: lopj egy taxit, és parkolj le a bárnál, a másik taxi mögött - Curly a te kocsidba száll be! Feltétele, hogy pontosan a másik bérautó mögé kell állnod, a klub bejárata elé, párhuzamosan a járdával, szabályosan parkolva, és már akkor ott kell lenned, amint Bob kilép a bárból. Ha bemászott hozzád, vidd el a kikötőbe, várd meg a mozit, és adj neki.

II.6.1.4.3. Bomb Da Base

▷ Jutalom: 150 000$

Nem elírás a fenti összeg, tényleg ennyi a jutalom, de ezért meg kell dolgozni: a kolumbiaiak drogszállító hajóját kell a levegőbe röpítenünk 8-Ball segedelmével.

Az első feladat, hogy menj a műhelyhez (ne hajts a garázsba, kerülj hátra a kék jelhez!). Kopogtatásodra a jóember közli, hogy ekkora bummhoz sok anyag és még több anyagi kell - 100 ezer dollár. Mivel ez személyes szívesség a Donnak, zsebből kell fizetni, de a végén meg fog térülni az összeg, tehát semmi gáz, gyűjtsd be a pénzt (bár remélhetőleg eddigre már összejött ennyi).

Ha megvan a pénz, újra állj a jelre, ekkor 8-Ball hóna alá csapja a robbanószert, neked pedig ad egy mesterlövész puskát. Pattanj az autóba, és irány a kikötő (a leggyorsabb az alagúton át), állj a jelzett pontra.

Jöjjön akkor a konkrétum: előtted a hajó, tele őrrel. Amint az első lövés eldördül, a robbantómester elkezd rohanni a vízi járműre, tehát csak kellő körültekintéssel! Jöjjön a szokásos alternatív ötlettár:

- A jó öreg rinocérosz-metódus, ha jó erőben érzed magad: szedd fel a Toni második küldetésében említett helyről a páncélt és az AK47-est, majd (ideálisan 125-ös HP-val) rohanj fel a hajóra, eltakarítva mindenkit az útból - 8-Ball-ra nem fognak lőni, csak rád...

- A nyugodtabb, szerintem a legjobb megoldás. Kerüld meg a nagy raktárépületet, hátul, a kis bódék között találsz egy adrenalin ikont, ettől nyugodtan és biztosan tudsz majd célozni! (A járásod kissé mackós lesz a füledben dobogó vértől, de sebaj.) Mássz fel a raktár oldalán lévő vaslépcsőn. Két lőállás is kínálkozik: az első rögtön a lépcső végén a fordulóban, a második pedig a raktár tetején - menj fel a lépcsőkön, majd balra a tetőre. Alapból a jobb egérgombbal tudsz távcsövezni, a "Page Up" és "Page Down" gombokkal zoomolni. Nézz körbe, és próbáld végig a helyes sorrendet, lentről felfelé és balról jobbra kell haladni, hogy 8-Ballt ne érje sérülés. Először a rámpa melletti két őrt szedd le, majd gyorsan balra a piros hordókba egy lövés - a robbanás pár csókát kinyír, ezután haladj szép sorban, ritmusosan végig az áldozatokon! (Ha barátod túl gyors, vagy te lennél lassú, és már felért a hajóra a koma, ne robbantsd fel a hordókat, nehogy baja essék!)

II.6.1.4.4. Last Request

▷ Jutalom: 20 000$

Don Salvatore elégedett veled. Azt kéri, hogy takarítsd el egy kocsit a benne lévő hullával Luigi bárja elől, épp, mint Joey 5. feladatánál. Hajts oda, de figyelj a személyhívódra, fontos üzenetet kapsz Mariától: a kocsi egy csapda, a Don el akar tenni láb alól. Ejnye, papa!

Hanyagold tehát a kocsit (ha beülsz, tényleg felrobban!), és irány a lányhoz, a fent említett küldetésben szereplő kávézó előtt, ahol a másik Fiorelli szedán parkolt, van egy kis alagútszerű lehajtó, ott lehet lejutni a partra. Itt vár Maria, és egy csinos ázsiai fruska, Asuka - első hajókirándulásodra indulsz, és végre megérkezel Stauntonra.

II.6.2. Staunton Island

Üdv a szigeten! Mindenek előtt egy kis itiner: ha búvóhelyedtől jobbra kikanyarodsz, és elindulsz egyenesen, balra lesz egy vörös díszburkolattal kirakott kis út. Fordulj rá, és állj meg a végében! Ha egyenesen mész tovább, Asuka házához érsz (le a lejtőn, jobb kanyar, majd bal). Ha balra kanyarodsz, a sarkon ott a nagy, fehér parkolóház (itt mindig találsz pár jó kocsit, a tetején pedig van egy remek ugratód). A parkolóház melletti kis átjáróba fordulva

eljutsz a Pay'n'Spray műhelybe, és 8-Ball garázsához. Ha viszont jobbra fordulsz, akkor az első balkanyar után eljutsz az Ammunation fegyverbolthoz, a második balkanyar végében pedig a Portlandba vezető Callahan híd vár. Ezeket jól jegyezd meg, nagy szükség lesz rá!

II.6.2.1. Asuka kívánságai

Fejest ugrasz az alvilágba, egyből a jakuzák vesznek pártfogásukba, és nem is egy, mindjárt kettő...

II.6.2.1.1. Sayonara Salvatore

▷ Jutalom: 25 000$

A csinos japán leányzó kiteríti lapjait: ő egy jakuza, és szívesen ad munkát a szervezetben, ha bebizonyítod, hogy minden, a maffiához kötődő szálat elvágtál. Ennek legjobb módja, ha megölöd Don Salvatorét. (Édesem, azután hogy fel akart robbantani? Örömmel...)

A feladatra három órád van, épp elég lesz. Én a szárazföldi utat javaslom, bár egy Predatorral meg lehet próbálkozni a vízen át is, de gyorsabb szerintem az autó. A Callahan híd elég közel van Asuka házához, mielőtt a küldetést bevállalod, járd be a pályát. A feladathoz szükséged lesz a mesterlövész puskára, remélem, még megvan a hajórobbantás óta, ha nem, szerezz be egyet (lásd: **"Fegyverek"** fejezet) - ezt a küldetést még csak-csak le lehet nyomni nélküle (bár úgy igen húzós), a következőt azonban nem!

Ha átértél Portlandba, balra, majd toronyiránt gyorsan eljuthatsz Luigi bárjához, oda, ahol első küldetést megkaptad. Ne a bárnál parkolj le, hanem valamelyik szomszédos utcában! A bárral szemközti ház udvarába be tudsz menni, itt találsz egy tűzlépcsőt, amelyen feljutsz a tetőre, és kellemes lőpozíciót foglalhatsz el. Célozz, zoomolj a kijáratra. Hamarosan megjelenik négy testőr, majd a Don is. Egyetlen lövés a fejébe, a pénz a tiéd - ezután már a St. Mark környékét is ajánlott elkerülni, hiszen a maffiózók is vadászni fognak rád...

Közbevetés: King Courtney kopogtat

Amint visszaérsz a szigetre, a csipogódon üzenetet kapsz King Courtneytől - lenne pár megbízása számodra. Az első hármat érdemes most végrehajtani, ám az utolsót érdemes az egész küldetéssor végére tartogatni!

II.6.2.1.2. Under Surveillance

▷ Jutalom: 15 000$

Asukánál megismerkedsz bátyjával, Kenjivel, a helyi kaszinó tulajával, aki szintén munkát ajánlj. Mint kiderül, a maffia bérgyilkosokat küldött rád (oh, szent vendetta), márpedig ez erősen zavarja jakuza barátaidat...

A maffiózók három csoportban vannak, eliminálásukra nincs sok idő, úgyhogy gyors autót válassz társadul. Az első kettő koma a parkban, a kis szigeten figyel. Menj oda (javaslom a csónakházat - Asukától fel, jobbra, majd az első parkbejáraton be), és a távcsövessel kapd le a két figurát. (Remélem nem kell mondani, 100 százalékos páncélzat és 125-ös HP kötelező a feladathoz - fedezéknek használd a kocsidat!). A következő kettő egy furgonban várakozik Bedford Pointban, ha délre indulsz a parkból, a saroknál jobbra, majd élesen balra fordulva máris a kocsinál vagy. Egyéni ízlés dolga, mit választasz; egy gránát a legjobb, esetleg M-16-ossal egy tárürítés a furgonba, de a ronccsá törés és a kiugráló figurák kivasalása, vagy autós Uzizás is szóba jöhet - de ne húzd az időt!

A többiek vagy heten a kaszinóval szembeni ház teraszain figyelnek. Menj a kaszinóhoz, fel a lépcsőkön, míg eljutsz a helikopterig. Ezt fedezéknek használva a távcsövessel kényelmesen leszedheted a figurákat. (Ne félj, bár elkezdenek lövöldözni, Uzival kaszálnak, ami ekkora távolságra sovány.) Ennyi - de most már tényleg ne menj a St. Mark-ba...

Megjegyzés: ha figyelmesen hallgatod a mozit, észreveheted, hogy Asuka arról beszél, hogy az FBI van a nyomodban, ám ezt a fejlesztők, nyilván a sztorivonal erősítése miatt, lecserélték a maffiára - ez azonban csak a feliratozásban jelenik meg, a hangfájlt elfelejtették frissíteni...

II.6.2.1.3. Paparazzi Purge

▷ Jutalom: 10 000$

A lányokat valami szemtelen firkász sasolja motorcsónakról. Feladatod, hogy kiverd belőle a kíváncsiságot. Menj a stégekhez, ne a legközelebbihez, hanem fuss a parkoló végébe, és menj le a lépcsőn, itt találsz egy rendőrségi motorost. Pattanj be, és irány a paparazzi. Nem könnyű a feladat, mivel a figura Speederrel van, a rocsód meg elég lassú. A szokásos gombbal tudsz tüzelni, akkor fogod eltalálni, ha pont vonalban van. Ha nincs lőtávolban, hagyd abba a tüzelést, ekkor gyorsabb lesz a hajód, közelítsd meg, és adj neki, a sérülését a szokásos kijelző mutatja. Vigyázz, ha kifut a látómezőből, vagy megtesz egy teljes kört Portland körül, sikertelen lesz a küldetés! (Nekem néha a fickó leparkolt és gyalog menekült, sőt elkötve egy kocsit üldözni is kellett. Elég húzós így, úgyhogy mindenképp próbáld meg hamar a vízen elintézni!)

II.6.2.1.4. Payday For Ray

▷ Jutalom: 11 000$

Kegyetlen! A feladat annyi, hogy kifizess egy korrupt zsarut. A figura óvatos, úgyhogy telefontól telefonig fog küldözgetni - magyarul meg kell kerülnöd a várost, 3 és fél perc alatt...

Sok trükk nincs: szerezz egy gyors kocsit (Stinger, Yakuza Stinger Asuka házánál, vagy egy Banshee, például a kaszinó alsó parkolójában), azzal menj a küldetést bevállalni, aztán tűz. Az első pár kísérletet úgyis elbukod, hiszen be kell tanulni és memorizálni a pályát, a legrövidebb utat - nem egyszerű!

Leírom azt az útvonalat, ami nekem bejött - járd be a küldetés előtt egypárszor jól!

- Asukától ki, fel az úton, majd balra és egyenesen végig fullgázzal, át a járdaszigeten, a kétsávos végén (a gyalogos felüljáró alatt) bal és bal (a táblák mögött rövidíthetsz), jobb oldalon, a falon ott a telefon. Aki bátrabb, ne menjen a végéig, az első keresztutcán bal és jobb, a szembeforgalomba, majd a telefonnál egy éles 180o-os fordulat - ez pár másodperc előny, ha nem karambolozol. Pattanj ki, és lépj a készülékhez.

- Egyenesen indulj visszafelé, figyeld az utat, hamarosan lesz balra egy vastraverzes-díszes nagy áthajtó (előtte balra kék-vörös-kék festésű üzlet). Itt kanyarodj be, és tövig a gázt, egyenesen, koppanóig, az út végén jobbra, a kétszer kétsávosra (előtted a messziségben a híd), és menj egyenesen, hamarosan feltűnik a Shoreside tábla és az útlezárás, a jobb oldalon, az utolsó ház falán ott a második telefon (nyugodtan hajts végig a járdán!).

- A következő hívás az egyetem udvarán vár rád. Indulj az útlezárás felé, ott jobbra le a füvön, és egy kis finom balossal le a lejtőn a nagy piros stadion felé, de az első kereszteződésnél (három pici piros újságautomata van a sarkon!) élesen jobbra. A következő kereszteződésnél balra (újabb három piroska jelzi a kanyart), és az első lehetséges helyen (itt szokott csörögni a mellékküldetés telefonja, most néma lesz, nehogy bezavarjon) jobbra lassú kanyar, majd balra, szinte egyenesen be a kolesz udvarára, és újabb lapos jobbforduló, a füvön át egyenesen ott vagy a telefonnál. Kitartás, már csak egy van hátra!

- A telefonnal szemben van egy egyenes kihajtó, amely a stadionra néz. Ezen hajts ki, fordulj balra, és egyenes előre koppanóig, itt egy jobbos, majd rögtön balra, és tövig a gázt! Elszáguldasz a park kerítése mellett, ameddig az út visz, a hatalmas emeletes épületig, itt egy kőkemény éles balos, és szemben, egy épület oldalán van három telefon, rohanj oda. Ezután megáll a stopper, lehet pihenni, én elsőre 2 másodperccel a vége előtt csaptam le a készülékre, később a megfelelő útvonal ismeretében már 40 másodperc előnnyel értem oda.

Ray a parkban, a férfivécében vár rád, sétálj át oda. A pénz átvétele után közli, jól jönne neki némi "nem szakszervezetis" segítség... Remek, már három megbízód van!

II.6.2.1.5. Two Faced Tanner
▷ Jutalom: 20 000$
Asuka egyik embere egy beépített zsaru. Az árulókat márpedig nem szeretjük. A feladat: Kenji kaszinójánál megállni a kék aurában, ekkor kijön a figura, beszáll az autójába - ki kell nyírnod. Megoldás többféle van, ám előtte egy fontos információ: amint a fickó kocsijához hozzáérsz, egyből négy csillagos leszel, ha meghalt a csóka, a körözés elévül. A jelszó tehát: figyelem és türelem!

- Faltörő kos megoldás: szerezz egy strapabíró autót, javaslom pl. az Enforcert, de egy Patriot is jó társ lehet. Ha megvan a munkaeszköz, menj a kék körbe (a kaszinó előtt parkol az áruló kocsija, orral felé, délnek állj meg), és várj áldozatodra. Amint elindul, utána. Javaslom, hogy kövesd türelmesen mindaddig, míg a víz közelébe jut, ekkor ugorj neki, egyetlen jól irányzott mozdulattal belelökheted a vízbe és letudhatod a küldetést.

- Türelmeseknek: gyors autóval közelről kövesd a fickót, előbb-utóbb beleszalad valami forgalmi akadályba, ekkor kiugorva valami erős szerszámmal (AK-47, M-16), vagy gránáttal megkínálhatod. Ha behajt az alagútba, az még jobb, ekkor azonnal cselekedj, fordítsd keresztbe, itt szűk a hely, nem fog tudni elíszkolni! (Ügyesek egy Uzival is lenyomhatják itt.)

- Alternatív módszer: pörgesd meg Ray küldetéseit, a másodikban vehetsz egy rakétavetőt, a kék körbe gyalogszerrel menj, válladon az eszközzel, és amint tiéd a pálya, küldj pár töltetet a gépjárműbe...

II.6.2.2. Kenji parancsai
Kenji szan kemény és szálkás, mint a vécédeszka, és kíméletlen, ahogy az egy jakuzavezérhez illik. A nagy K betű Torringtonba, a japó kaszinójába terel.

II.6.2.2.1. Kanbu Bustout
▷ Jutalom: 30 000$
Érdekes feladat. Egy magasrangú jakuza családtagot, egy igazi Kanbut kell kiszabadítanod a rendőrségi fogdából, és elvinni őt a Bedford Pointban lévő dozsóba.

Menj a rendőrséghez, kösd el a kint álló kocsit, majd irány 8-Ball műhelye, állj be a garázsba. (Érdekes bombagyártó barátunk szigetenként változó technikája: a Portlandi preparált autók akkor robbannak, ha valaki beleül és beindítja őket, a Stauntoniak időzített szerkezettel vannak ellátva, míg a Shorside Vale-i kocsikat távirányítással repíthetjük majd a levegőbe.)

Ha kész a szerelés, vissza a jardhoz, be a rácsos kapun. Állj a jelzett helyre, élesítés, majd villámgyorsan ugorj be az Enforcerbe, ez megvéd a robbanástól! Ha berobbant a fal, menj a kocsival picit előre, ugorj ki, mássz a lyukba, ekkor a Kanbu elindul utánad. Szállj vissza, és várd meg, míg ő is beszáll. Van három csillagod, de ez nem probléma, mert - tessék figyelni! -: ne ott hajts ki, ahol bejöttél, hanem a másik, szűk lejárón, amerre az Enforcer orra állt, amikor beszálltál! Ez ugyanis egy kis átjáróba vezet, amiben van egy csillagikon. A maradék kettőt legegyszerűbben a Pay'n'Spray-ben dolgozhatod le, ez ott van, ahol 8-Ball garázsa, egyenesen, gyorsan eljuthatsz oda. (Amint odaértél, szállj át az udvari garázsban parkírozó Blistába, és ezzel menj a műhelybe!) Ha tiszta a terep, viheted a főnököt Bedford Pointba.

II.6.2.2.2. Grand Theft Auto
▷ Jutalom: 25 000$
A fejlesztők úgy tűnik, szerették a "Tolvajtempóban" című trashmovie-t, mivel hasonlatos a feladat: el kell kötni három értékes autót, és egy garázsba szállítani, egy komának, akinek a jakuza így akar hálálkodni. Ez addig tűnik egyszerűnek, míg kiderül, hogy minderre van 6 perced, ráadásul, ha bármelyik is megsérül, nem kell a kuncsaftnak, így meg kell javíttatod...

A garázs szerencsére a Pay'n'Spray mellett van (a narancssárga ajtós), így a javítás pár másodperc alatt megvan (ha elég ügyesen tudsz ki- és beállni...). Javaslom, hogy valami forgalomszegény, például hajnali órát válassz a küldetéshez - bár ez viszonylagos (ismét, mint Raynél: elsőre kemény lesz, az útvonal ismeretében azonban, ha szűkösen is, de viszonylag simán le fogod nyomni a feladatot.)

A három autó közül kettő elég közel van egymáshoz és a garázshoz, egy a város túlfelén, de a kaszinóhoz közel, legyen ez az első célpont! (A radaron a sötétvörös jelek az autók, a rózsaszín a garázst jelöli!)

- Stinger az irodaház belső udvarán: Menj egy kezes, sebes géppel a kaszinóhoz (pl. egy Banshee), állj a kék jelbe. Az első áldozat helyét nagyon nehéz megtalálni, mindenképp gyakorlást igényel, mivel a Liberty Tree Office belső udvarában található, nagyon eldugott helyen. Vágódj be a volán mellé, és padlógáz egyenesen, koppanóig. A végén, a T elágazónál balra, majd jobbra. Ennek az utcának a végén nagyon laposan jobbra-átlósan keresztül kell vágtatni az úton. Szemben van egy ferde homlokzatú épület, mellette egy fehér díszkővel borított, nagy ablakos ház, a kettő között van a bejárat. (Utóbbi sötét lábazata és a ferde homlokzatú előtti lámpaoszlop között célozd be.)
Szállj be a kék nyíllal jelölt verdába, és a "hivatalos" kihajtón (balra, hátul - tehát ne azon, ahol bejöttél, se nem jobbra, a ládákkal eltorlaszolt másik "vészkijáraton"!) tépj ki egyenesen, padlógázzal! Használd ki a széles járda és a négysávos út előnyét, és számold a kereszteződéseket. Egy, a lépcsős. Kettő, a templom mellett. Három, ez a tiéd, itt kell jobbra élesen befordulni! (Jellemzői: balra Supa Save, Fresh és repülőtér óriásplakátok, jobbra élőnövényes elválasztók.) Tűz ezerrel a híd felé, innen gondolom ismerős a pálya: a híd előtt balra laposan, a felső útra, és padlógáz a parkolóházig, mellette máris behajthatsz a garázshoz.

Hajts a felnyíló ajtóhoz, majd be, és ha megjelenik a zöld felirat ("Get out..." de csak akkor!) szállj ki és tűnés, rohanj le a szembeni garázsban parkoló Blistához (ezt a kocsit nyugodtan törheted...), jobbra-hátra (tehát ne a parkolóház melletti kijárat felé!), és tűz a következő áldozatért.

- Cheetah a kórház parkolójában: Egyenesen hajts ki a széles, rövid behajtón a rámpa mellett. Fordulj balra, majd rögtön, az építkezésnél autóversenyző módra a nyújtott jobb-bal sikánt szinte egyenesen veheted. Menj végig az úton a Kartell sűrű golyózápora közepette (ügyesebbje végigmehet a járdán, a kék védőárkád alatt). Jön a nagykanyar, az első kereszteződésnél jobbra, majd megint jobbra, és rögtön laposan balra, át a füves részen bevágódhatsz a parkolóba.
Ülj be a vágy tárgyába. Kanyarodj ki a parkolóból (lefelé, az alsó részen van a kihajtó, ha a füvön ugratsz át, biztos a sérülés!), jobbra fel az úton, majd a kereszteződésben balra, és hosszú egyenes, hamarosan balra meglátod a parkolóházat, zsebben a második etap.

Ismét a Blista, jobbra-hátra akció.

- Infernus a stadion parkolójában: Újból a rövid kihajtón hajts ki. Balra, majd megint balra, a kereszteződésen egyenesen át, a következő sarkon jobbra, majd balra, hamarosan meglátod a nagy parkolót, és az ugrabugra nyílat. Be a gépbe, a visszaút ugyanaz, tehát jobbra ki, jobbra, balra, egyenesen, jobb, és rögtön be jobbra (a kis köz helyét jól jegyezd meg, elég nehéz észrevenni!).

Ezt is parkold be, ha minden jól megy, időre teljesítetted a feladatot! Őszinte gratuláció! Ments, pihenj, a többi már sétagalopp...

II.6.2.2.3. Deal Steal
▷ Jutalom: 25 000$
A kolumbiai kartell nem hajlandó elhagyni a jakuza területét, ráadásul tárgyalásokat kezdett a jamaikaiakkal. Véres árat fognak ezért fizetni...

Az első feladat elkötni egy Yardie Lobót. Ez az a csicsás piros dukkós gép,

arany tetővel és leopárdmintás üléssel. Amint megkaptad a feladatot, a kaszinótól északra indulva az alsó, vízmenti autóúton (Newport területén, Asuka háza és az építkezés között) furikáznak ezerrel. Ezután irány Aspatria, követve a zöld jelet, vedd fel kapcsolatodat, és vissza a kórház melletti parkolóba. Két Cruisert látsz a cél mellett - úgy állj oda hogy oldalad forduljon a gépek elé, majd dudálj. A mozi után a japó kiugrik és osztani kezdi a népet (ha elesik a harcmezőn, semmi gáz), te nézz ki oldalra, és uzizd szét a bandát, vagy tetszés szerint intézd el őket, gránát vagy M-16 ismét hálás. Ha tiszta a terep, semmisítsd meg tetszés szerinti módon a két Cruisert (gránát, szétlövés, ilyenek), vedd fel a táskát, és irány vissza a kaszinóhoz, le a parkolóba.

II.6.2.2.4. Shima

▷ Jutalom: 10 000$

Kenji védelmi pénzeket szed a város bolttulajdonosaitól, ezeket kell összegyűjteni. Az első táska közel van, Torringtonban, egy fehér épület előtt, sima (shima...) ügy. A második Bedford Pointban vár, ám egy Diablo tag őrzi. Gázold el, lődd le, tökmindegy, vedd el tőle a táskát. A harmadik pakkot Belleville Parkban jelzi a radar, ám mikor odaérsz, kiderül, a Diablo már megelőzött, és elvitte az összes lét. Oké fiúk. Vissza kell menned Portlandba, közelebbről Hepburn Heightsbe, abba a parkba, ahol El Burro telefonja csörög. Több megoldás is van: vagy berombolsz, és szanaszét gázolsz / uzizol mindenkit, vagy megállsz valahol, és az autód fedezékében távcsövessel levadászod a kutyákat, esetleg néhány gránáttal felpuhítod a terepet - lehet választani. Ha csendes a park, vedd fel a táskát, találsz a közelében egy életerőikont, ha kellene, és ha az akció közben besározódtál volna, látogasd meg a közeli Pay 'n Sprayt. Ha minden baba, mehetsz vissza a kaszinó alsó parkolójába, átadni a pénzt.

II.6.2.2.5. Smack Down

▷ Jutalom: 10 000$ + 1000/ extra áldozat

Sétagalopp! Kenji szan igen mérges rád, mivel nem sikerült összeugrasztani a Kartellt és a Yardiekat. Legyen boldog, még egy küldetés, és elfelejtheted. (Még mindig jobb, mintha azt kérné, hogy jó jakuza szokás szerint az ujjad levágásával bizonyítsd hűségedet.) Mindössze annyi a dolgod, hogy legalább nyolc SPANK dílert nyírj ki. Egyszerű feladat - kijön a főszer (zöld pont jelzi a radaron, ha közel érsz, kék nyíl), te meg kivasalod (ha nem jó helyen van, választhatod a kocsiból géppisztolyozást is). A csavar ott van a feladatban, hogy a figurák csak szétszórják az anyagot és eltűnnek (erről egy fehér felirat is tájékoztat) - ha sokat vacakolsz, elfogy az ölni való, tehát tempósan dolgozz, ne állj le, ha a kocsid elvásik, gyorsan szerezz másikat. A nyolcon felüli áldozatért fejenként 1000-1000 dollár prémiumot kapsz (épp úgy, mint a rendőrbálos buliban), legalább van miért hajtanod.

II.6.2.3. Ray megbízásai

Korrupt zsarutól feladatot kapni egy kietlen park koszos vécéjében - erre nem lehetne életbiztosítást kötni...

II.6.2.3.1. Silence The Sneak

▷ Jutalom: 30 000$

Egy McAffrey nevű (másik...) korrupt zsarut kell kinyírni, aki úgy próbálja tisztára mosni magát, hogy mindent elmond a szövetségieknek. A tanúvédelmi program felügyelete alatt van, úgyhogy nem lesz könnyű feladat.

Az épület a jól ismert helyen, a Pay'n'Spray és 8-Ball műhely udvarában van, amint odaérsz, egy kis mozi megmutatja a pontos helyet. A műhelyekhez vezető rámpa és a ház között van egy kis kijárat. Ezt először is el kell torlaszolnod valami erős járművel, például az Enforcerrel vagy Barracks OL-lal, de ha belefutsz valami szemetes autóba vagy buszba, az is megteszi. Most olyan jön, amihez végtelen türelem szükséges - be kell dobnod egy gránátot az ablakon. Nem lehetetlen, csak majdnem; könnyítheted a feladatot, ha a távcsövessel becélzod magad, kissé a bal oldali ablakkeret felé célozva, hiszen hősünk jobbkezes. Az udvarról jó bedobni, illetve a rámpán állva, próbáld ki, melyik jön be (páncélzat legyen rajtad, a biztonság kedvéért...).
A lényeg: ha a szobában robban valami, az áruló kirombol a zöld garázsból, és megpróbál elmenekülni a legrövidebb úton, de ugye azt elálltad. Közben két őr vesz tűz alá, nyomd le hamar a két rendőrt, majd egy gránáttal vagy géppisztolysorozattal robbantsd fel a tanú kocsiját, ha kiszállt, őt magát is.

II.6.2.3.2. Arms Shortage

▷ Jutalom: 10 000$

Ray régi harcostársa, a félkarú Phil bajba került, a Kartell ki akarja nyírni. Javaslom, hogy valami magas kocsival, például egy furgonnal menj oda (ez a Barracks OL lelőhelye, északon, a stadion után). Amint odaérsz, Phil közli, hogy bármilyen fegyvert magadhoz vehetsz, csak siess, mert mindjárt ideérnek a kolumbiaiak. A fickók három kocsival jönnek, a legtöbben a főkapun fognak bemasírozni, de két fickó oldalról, ahol te is beosontál régebben a nagy autót elcsenni. Lássuk a fő iránypontokat - ismét sok megoldás van, én a nekem bevált módszert írom le, pontokba szedve:

- Amint odaérsz, állj a kék körbe a kocsival (ez fontos, mert ha gyalog mész oda, a mozi végén eltűnik a jármű, amivel érkeztél!)

- A mozi végén rohanj a kapunál álló Barracks OL-hoz, pattanj be, és álld el vele a kaput. Ha hősöd kint száll ki, semmi gáz: kerüld meg futva az épületet, ekkorra már valószínűleg betoppannak a látogatók, és a két "oldalvendég" lepotyog a semmiből. Lődd le mindkettőt, nyugodtan, hiszen a többiek nem tudnak bemászni a kapun.

- Menj Philhez, és szedd össze mellette a fegyvereket, majd a furgonnal állj ama konténer mellé, melynek tetején a rakétavető van, ugrálj fel oda. Ha gondolod, rögtön be is izzíthatod a szerkezetet, de innen kézigránáttal is megszórhatod a kintieket, illetve ha látóteredben van koma, távcsövessel is variálhatsz.

- A maradék emberkét próbáld valahogy leszedni. Ekkorra valószínűleg már elfogyott a nagyja, így oldalról kisétálhatsz, és puskával, egyéb mással elvarrhatod a szálakat. A konténerek között van páncél, tartaléknak.

Egyre vigyázz, nagyon: Phil nem halhat meg! Ha elhullott mindenki, oda kell menned a félkarú emberhez, de előtte szedj össze minden fegyvert! Ezután ugyanis Phil megköszöni a segítséget, és felajánlja, hogy később bármikor visszamehetsz utánpótlásért - jó pénzért... (Ezt nevezem hálának!).

II.6.2.3.3. Evidence Dash

▷ Jutalom: 10 000$

Joey 3. küldetéséhez (Van Heist) kísértetiesen hasonló feladat. Ray egy finom, híres emberről beszél, akit valami piszkos fotókkal akarnak bajba sodorni. Feladatod, hogy a bizonyítékokat szállító autót megstuccold, összeszedd a fotókat, és megsemmisítsd őket.

Szerezz egy erős, de gyors autót (az üldözendő, golyó, tűz és robbanásálló Bobcat volánjánál mindkét Schumacher egyszerre...), és indulj a kocsi nyomába (vörös pötty). No most. Amint nekiütközöl, kiesik egy fotó, és kapsz két csillagot. Gyorsan hajts a Pay'n'Spray-be, dukkóztasd át a verdát, és hajts át a bizonyítékon (a radaron kék pötty jelzi). Ezután keresd meg a kocsit, és koccold meg megint - most már nem lesz rendőri akció, nyugodtan játszd el az összes csomaggal a "nekimegyek - felszedem a pakkot" mókát (ez fontos, tehát az nem működik, hogy hatszor belebikázol, és utána gyűjtögetsz, addig nem esik le új holmi, míg az előzőt be nem takarítottad). Ha mind a hat cucc megvan, robbantsd fel a kocsit egy nyugodt helyen.

Mint kiderül, a fontos ember maga Donald Love, a médiacsászár, kinek számos csatornáját te is sűrűn hallgatod vezetés közben - innentől ő is szívesen ad feladatokat...

II.6.2.3.4. Gone Fishing

▷ Jutalom: 15 000$

Asuka 3. küldetéséhez, a papparazzi vadászathoz hasonlatos feladat, ezúttal Ray partnerét kell a víz alá küldeni. Ismét szükséged lesz egy rendőrségi

csónakra, a radar egyet jelez neked ott, ahol Mariával és Asukával találkoztál az utolsó Salvatore küldetés végén - de szerintem egyszerűbb, ha Asuka házától kötöd el a már ismerős Predatort. A motorossal csobogj a jelölt helyre, a Don villája közelében lévő világítótoronyhoz. Amint a partner észrevesz, kezdődik a szokásos üldözőverseny, lődd a hátsóját keményen. Jó hír: lassabb csónakban ül, mint a lesifotós egykoron. Rossz hír: benzines hordókat dobál eléd, ezeket ki kell kerülni ügyesen. Ha elfogytak a hordói, ő is hajlamos kikötni és gyalog menekülni, úgyhogy ne sokat variálj (bár ha biztosabb vagy kézifegyverekkel, megvárhatod az iszkolós szakaszt is).

Megjegyzés: Érdemes a móka végén kiszaladni a homokra, és begyűjteni itt Portlandban egy Patriotot (például a Supa Save előtt), ezzel átmenni Stauntonra, a következő küldetést segítheted ezzel!

II.6.2.3.5. Plaster Blaster
▷ Jutalom: 10 000$
Ray meglepő hírrel fogad: McAffrey él, és egy mentőautóval épp készülnek őt átszállítani a bíróságra. Érdekes fordulat, az biztos (én a fickót három nagyobb és számos kisebb darabra szedtem az akcionál), ráadásul nincs is sok idő, csak annyi, ami alatt a rohamkocsi átér a rockfordi kórházból a torringtoni rendőrszékházba.

No mindegy, újrajátszhatod legalább azt a finom 3. küldetést... Szerezz egy erős, de fordulékony autót (nekem a Patriot jött be igazán, ezért javasoltam fent a portlandi begyűjtést, Stauntonon ritkább vendég), és irány Rockford. Amint a mentős meglát, kapsz két csillagot, úgyhogy gyorsan, izomból száguldj bele. Ha a sérülésmérője maximumra ér, kiesik a múmia (ne sokat cifrázz, mert ha elér a bíróságra, vége a dalnak!). Hagyd ott, ahol van, és tűzz vissza a Pay'n'Spray-be megtisztulni. Ha kész, keresd meg a földön nyugodtan heverésző csomagot (kék pötty mutatja a radaron) - golyó- és tűzálló, úgyhogy legjobb, ha párszor áthajtasz rajta, erre is van kijelző (visszafelé menve én lecseréltem a gépemet egy Flatbedre, ezzel hamarabb végeztem). Ha igaz, ezzel tényleg elhalálozik a koma...

Megjegyzés: én megpróbáltam trükközni: egy gyors autóval elrohantam az építkezéshez, és itt egy rakétával megkíméltam a gépet - ám ekkor a kiírás arról tájékoztatott, ez a mentő csak álca volt, az igazi vígan robogott a cél felé. Úgy tűnik, a fejlesztők mindenképp a ronccsá törést favorizálták...

II.6.2.4. Donald kérései
Igazi megtiszteltetés egy híresség nek dolgozni, még ha címeres gazember is volt régen - és talán nem egészséges megtudni róla sötét titkokat...

II.6.2.4.1. Liberator
▷ Jutalom: 40 000$
Donald első feladata érdekes és kemény akció, végre egy igazi kézimunka... Barátját, egy öreg keleti embert a Kartell fogva tartja, és ezzel zsarolja rádiósunkat - ki kell szabadítanod a figurát.

Első feladatod egy Cartell Cruiser beszerzése - van belőlük épp elég az építkezésen, bár heves golyózáporra kell számítanod...

Ha megvan az autó, mehetsz a kolumbiaiak búvóhelyére (nézd a radart, nincs messze), az automata ajtó készségesen kinyílik előtted. Odabent jó sok ellenség lesz - tippem erre is van: mielőtt behajtanál, parkolj le a kapuval szemben, az egyetem udvarán, és innen távcsöves puskával szedd le a rosszarcokat. (Persze választhatod az agyatlan Chuck Norris módszert is - berombolsz, pár fickót kivasalsz, a többieket gépfegyverrel leszeded, vagy az autót fedezéknek használva levadászod őket - mondanom se kell, 100-as páncél és 125-ös HP alapkövetelmény, bár ezeket jobb a következő etapra tartogatni.)

Ha elcsendesült a terep, jöhet a harmadik felvonás. Ez olyan "rózsagyuris" játék, mi van az ajtó mögött? Az öreg barátot ugyanis valamelyik garázsban őrzik, gyalog kell odamenned, ekkor felnyílik az ajtó - bent vagy a túsz és egy őr, vagy két kolumbiai van... Lehet kísérletezni, én a jó öreg shotgun áldásos hatását javaslom, ez egyszerre végez mindkét pácienssel. Ha az öreg megvan, mássz be egy Cruiserbe (az egyik garázsban is van), a bátyó követ, irány Donald.

Újabb tanács: a visszaútra használt Cartel Cruisert pakold be a garázsodba - a következő küldetésnél szükség lesz rá!

II.6.2.4.2. Waka Gashira Wipeout
▷ Jutalom: 30 000$
Rossz hír: aki minden küldetést végig akar nyomni, az most kénytelen lesz Kenjiét megcsinálni, ebben a feladatban ugyanis ki fogod őt nyírni, és utána már késő bánat. Jó hír: ki fogod nyírni Kenjit...

Szükséged lesz egy Cartell Cruiserre, mivel úgy fogod beállítani a dolgot, hogy a kolumbiaiak műve az egész - jó kis bandaháborút szítva. A kocsival menj az ismerős parkolóházba Newportba, Kenji a legfelső szinten sunyít (a sarokban ott az a remek ugrató, használni fogod!). Ha odafelé bármikor is megsérült a gép, vidd el a szomszédos Pay'n'Spray műhelybe, mert bírnia kell pár tucat töltényt! Menj a tetőre, a mozi megmutatja a felállást. Ezután lépj a gázra, koncentrálj Kenjire, ha vége (kapsz egy szép zöld feliratot erről), ezerrel ugrass le a rámpán. Vágtass ki Newportból (ez fontos!), majd rúgd ki magad alól a verdát, és lehet örülni. (Ha az ugratás után fejre érkezel, semmi gond. A lényeg, hogy te magad kijuss egyben a kerületből.)

> **Megjegyzés:** bármilyen csábító lehetőség egy mesterlövész fegyveres megoldás, a parkoló tetején nem szállhatsz ki a gépből, mert a jakuza felismer, és elbukik a küldetés, úgyhogy marad a vasalás (de ott is tempósan, mert ha kirángatnak a gépből, megint csak azonosítanak)...

II.6.2.4.3. A Drop In The Ocean
▷ Jutalom: 10 000$
Jópofa kis küldetés, nagy ijedtséggel a végén. Donald légi úton kap pár csomagot, azokat kell összeszedned a vízről.

Az első rész két perces versenyszáguldás, ennyi idő alatt kell bevágni magad egy csónakba és elérni a nyílt vízen a sárga pöttyel jelölt repcsit, úgyhogy jó gyors autóval (Stringer, Banshee) menj Donaldhoz (orral északnak állj meg), utána irány Asuka háza. (Előtte érdemes bejárni az utat, és megtanulni a legideálisabb útvonalat - elég egyszerű: a park felé koppanóig, jobbra a kétszer kétsávosra Portland felé, majd a híd előtt balra, és végig az úton, a parkolóház előtt le jobbra). Ha behuppantál a hajóba (a hátsó mólónál, a már ismerős rendőrcsónak a legjobb), vágtass a gép alá. Ne ijedj meg, a stopper nem áll meg, a lényeg, hogy tarts vele, amint lejár az idő, és a gép előtted van, megkezdődik a "bombázás" - összesen hat pakk lesz. Igyekezz alatta maradni, így pont rád esik az áldás, ha mégsem, ügyesen szedd össze a csomagot (kis bóják - tarts a géppel, és inkább később gyűjtsd be őket!). Amint az elsőt felszeded, jön az ijedség: kapsz egy szép kis csillagot. "Megnyugtatlak": az összes pakk felvétele után ötcsillagos minősítést kapsz, ez konyakban álom, itt kevésbé - FBI, helikopter, élő adás.

Szerencse, hogy a Pay'n'Spray itt van egy köpésre, úgyhogy köss ki Asuka első stégénél, rohanj fel a partra, vágódj be a Stingerbe, padlógáz, fel az úton, jobbra a parkolóház mellett be a műhelybe, dukkózni. Ha lenyugodott a helyzet, kocsikázz vissza Donaldhoz, átadni a cuccokat.

Amint visszaszállsz a kocsiba, a rádió bemondja, hogy a hidat megreparálták - szabad az út Shoreside Vale-be! Ray és Donald újabb feladatokkal vár - lesz dolgod még bőven. Levezetésnek menj át, ismerkedj a városrésszel, és (taxizással például) a fontos helyek elérésével! És aki igazán jó pozícióban akarja magát tudni a következő, nem könnyű küldetések előtt, szedje össze az összes elrejtett csomagot!

II.6.3. Shoreside Vale
Figyelem! Mindenképp azt tanácsolom, hogy Ray küldetését teljesítsd mindenek előtt, rögtön kiderül, miért...

II.6.3.1. Ray utolsó menete

II.6.3.1.1. Marked Man

▷ Jutalom: 20 000$

Ray-t a CIA figyeli, így el kell tűnnie az országból - persze a te feladatod lesz, hogy igencsak értékes díjakért kijuttasd a reptérre. Mivel időre kell futnod (3 perc), ráadásul az FBI lezárja a hidat, nagyon fontos, hogy a küldetés bevállalása előtt járd be a Belleville Park - Alagút - Francis Airport utat, a legideálisabb útvonal megtalálására! Az én javaslatom jön: állj be a WC mellé úgy, hogy jobbra a vizelde, balra a tó. Így veled szemben van egy kijárat. Kihajtva kanyarodj balra, menj végig koppanóig, aztán jobbra le az építkezés mellett, és ki a négysávosra, balra, hamarosan elérsz az alagút bejáratához (a nagy barna épület előtt balra). Indulj Shoreside felé (balra), majd végig, az alagút végén tábla jelzi a repteret (újabb bal), végül, amint kiérsz, az első lehajtón még egy balos, és már meg is érkeztél.

Ha tudod az utat, szerezz egy megfelelően gyors autót, menj Ray komáért, és irány a reptér. Tedd ki Rayt, és hajts vissza az előbbi útvonalon Stauntonba. Newportban, a Callahan híd közelében (balra, majd az Internet-kávézóval szemben balra van egy hosszú lehajtó, végén ajtóval) vár rád a jutalom: egy rakétavető, egy mesterlövész puska, egy M16-os karabély, egy lángszóró - és ami a lényeg: egy golyóálló Patriot! Ezt a kis csodát legjobb átvinni Shoresideba, és az ottani garázsban elmenteni. Életmentő lesz!

Tipp: Aki bátor, találhat egy gyorsabb utat is Shortside-ra: a metróalagutat! Lerombolva a föld alá, a nem használt belső vágányon kényelmesen, gyorsan átérhetsz - egyesen a reptérre. Ezt persze előtte gyakorolni kell, mindenképp érdemes egy Patriotot választani erre, hiszen a túlfelén fel kell rongyolni a mozgólépcsőkön, viszont a terepjáróval kissé nehéz forgolódni a rendkívül szűk fordulókban. A parkból könnyen és gyorsan eljuthatsz a metróhoz - elindulsz a Callahan híd felé, majd előtte jobbra a kétsávos egyirányúra, a végén ott a lejáró, odalent jobbra fordulva irány Shoreside. Felfele nem kell vigyázni a gyalogosokra, a felszínen a szökőkútnál egyből áthajtasz egy csillagos zsetonon.

II.6.3.2. Donald újabb kérései

II.6.3.2.1. Grand Theft Aero

▷ Jutalom: 50 000$

Mint kiderül, a csomagok, amiket hátsód szétlövetésével összekapartál, csalik voltak. Az igazi csomag még a gépen van, a reptéren, simán bemehetsz értük, Donald lefizette az őröket. Vágtass oda hídon vagy alagúton, a nagy SUMO tábla előtt jobbra, törd át a sorompót. Most óvatosan!

A Kartell megelőzött, még láthatod az elszáguldó furgonjukat, párja a gépet őrző hangár előtt áll. Nagy körrel állj szembe az épülettel, hogy kényelmesen levadászhasd távcsövessel a négy őrt. Ha ez kész, séta a géphez, ülj be. Csomag sehol. Szállj ki, séta a furgonhoz - PanLantic; hm...

Irány tehát a sziget, az építkezés. A kék labirintus közepébe kell eljutnod, de tele van AK47-essel szerelt mérges kolumbiaiakkal. Jobbra az épülő ház 2. szintje jó mesterlövész pont, szedj le annyi komát, amennyit tudsz (idefent van életerő és páncél is). Utána óvatosan cserkészd be a kutricát, egy-egy gránáttal puhíthatod a helyzetet, ha pedig a sarkoknál finoman oldalazol, lekaphatod még időben az ellenséget. Amennyiben sikerült mindenkit lenyomni, kapsz egy tippet: szállj be a liftbe (ott van előtted). Nosza!

Odafent kellemes mozi vár: Catalina és Miguel bukkan fel, a csaj semmit nem változott... Belép a színre Asuka is, szerencsére ő megette a trükkünket, úgyhogy a Kartellt hibáztatja Kenji haláláért - a dél-amerikaiak ellen irányuló terveihez szívesen igénybe venné ismét a segítségedet, de erről később, most szállítsd le a csomagot Donaldnak.

II.6.3.2.2. Escort Service

▷ Jutalom: 40 000$

Donald csomagját Shoreside-ra az öreg keleti ember fuvarozza, akit anno kiszabadítottál, de ehhez a Kartellnek is lesz egy-két szava - a testőr te leszel. Vedd magadhoz az Enforcert a rendőrségtől, vagy Phil barátunktól a Barracks OL-t, menj a találkozóra Donaldhoz, és szorosan tapadj az öreg furgonjára (egy Securicar). A kolumbiaiak megpróbálják szétstuccolni a kocsit - a már ismerős sérülésmérő mutatja az állapotát. Nézz gyakran a visszapillantóba, ha feltűnik egy ellenség, rántsd rá a gépet. Szerencsére az öregnek van esze, az alagúton megy át, ott könnyű dolgod lesz.

Tippek:

- Ha nem vagy az öreg közelében, furcsa mód nem sok kár éri az autót (hm, lehet, hogy te vonzod a rosszfiúkat?) - annyi tehát a dolgod, hogy körözgess a városban, és szép kényelmesen a hídon hajts át Shoreside-ra, várd meg embered az alagút kijáratánál, az a pár háztömb már semmiség.
- Nehéz, de mókás megoldás: menj el a találkozóra egy M-16-ossal (az öreg kocsija mellett, a bokorban is találsz egyet), majd egyszerűen ugorj a kocsi tetejére. A japó elindul, te meg fentről levadászhatod a Kartell autóit. Jó móka, egyszer érdemes kipróbálni!

II.6.3.2.3. Decoy

▷ Jutalom: 35 000$

A fél ország rendőrsége, plusz az antiterrorista különítmény, a SWAT körbefogta Donald öreg barátját és a csomagot. A feladat, hogy ellopd az értékes holmit őrző Securicart, és elcsald a rendőröket, hogy a bátyó meg tudjon lógni. Három percig kell életben maradnod...

Mielőtt nekilátnál, nézz körül! Az akció Shorside Vale-ben, a Pike Creek-i AMCO székháztól indul. A feladat nem lesz nehéz az alábbi trükkökkel:

- 1. Több jó búvóhelyet is találhatsz: rögtön az épület szomszédságában egy házat, garázzsal, ha oda beparkolsz, kényelmesen kivárhatod az idő leteltét.
- 2. A másik lehetőség, hogy kirongyolsz a reptérre és ott körözöl, a rendőrség csak pár autóval jön oda, helikopter nem lesz!
- 3. Bemehetsz a metróalagútba is, kényelmesen kihúzva az időt.
- 4. Újabb jó megoldás a Shoreside és Staunton közti alagútban három percig körözni...
- 5. Végül beléphetsz búvóhelyedre is, állj be a garázsba, de ne szállj ki a kocsiból! Semmi más dolgod nincs, mit megvárni az idő leteltét...

A dolgodat azzal segítheted, hogy mielőtt beszállsz a Securicar-ba, felrobbantod a SWAT és a zsaruk autóit, vagy gyorsan elállod az útjukat egy-két lopott autóval...

II.6.3.2.4. Love's Disappearance

Ez ismét csak egy mozi, hogy eltüntesd a "D" betűt a radarról. Sétálj a kék körbe, és hősöd megállapítja: a médiacsászár ismeretlen helyre távozott - sietve...

II.6.3.3. Asuka bosszúhadjárata

A nagy "A" most a PanLantic építkezési területre vezet, konkrétan a liftbe, hiszen jakuza barátnőnk még mindig szegény Miguelből vesszőzi ki az információkat...

II.6.3.3.1. Bait

▷ Jutalom: 35 000$

Meglehetősen egyszerű feladat, bár biztos kezeket (és némi türelmet + szerencsét) igényel. Az egyre idegesítőbb Catalina három halálosztagot állított rád, akik Shoresideban várnak rád - válaszul Asuka néhány jó emberével csapdát állított nekik Pike Creekben. Annyi a dolgod, hogy odaállj az egyik brigád elé, megmutasd magad, majd nyomás a csapdához, és nyúlcipő. (A három ellenséget rózsaszín, a csapdát sárga pont jelzi.)

Leírom a helyet a reptér felől - az első brigád úgyis itt vár rád, a négysávos nagykanyarjának bal oldalán. Vágtass fel az úton (kezes, gyors, de erős kocsi ajánlott, például egy Patriot), a kereszteződésben tovább egyenesen, a hegytetőn a szalagkorlátnál tovább balra, majd még egy bal. Bal kéz felől

egy telephely, látnod kell pár álló fehér tartályt. Itt kanyarodj be, már láthatod is a jakuzákat - padlógázzal, egyenesen leugrathatsz a deszkarámpán. Ha sikerült az úton landolni, jobb kéz felől van a Pay'n'Spray, csorogj be, és kipofoztathatod a verdát.

A második csapat elérése is egyszerű. A hegytetőn, a szalagkorlátnál jobbra (vagy a telep felől egyenesen) vezet egy földút a Cochrane gát felé. Ezen száguldj végig, majd fel balra, a lezárt alagútnál vár rád az ellenség, éles hátraarc, és az előbbi úton vissza a csapdához.

A harmadik banda sincs messze. Indulj lefelé a hegyről, a nagy kereszteződésben irány balra, a négysávosra, Witchita Garden felé. Balra, a villasor egyik felhajtójában várnak rád, legjobb, ha tolatva mész oda, aztán padlógáz vissza. Itt egyébként javaslom, hogy ne ugrass le, a rámpa mellett várd be a csata elültét, sok pénzt és fegyvert szedhetsz össze utána...

Egy fontos tanács: amint az ellenség elindul utánad, a jelük vörösre vált. Nagyon figyeld ezt a pontot, hogy mindig a nyomodban legyenek (néha nézz bele a visszapillantó tükörbe), és bármilyen furcsa - vigyázz rájuk! Ha eltévednek (pl. bevágnak egy udvarba, és ott töketlenkednek a kerítés mögött), inkább menj vissza értük, és vezesd ki az útra őket. A nagy kanyaroknál picit fékezz, nekem előfordult, hogy a hülyék bevágtattak az óceánba. Sajnos a játék egyből elveszi a küldetést, ha az üldözőidet nem a jakuzák nyírják ki. No, ehhez kell a türelem és szerencse...

II.6.3.3.2. Espresso 2 Go

▷ Jutalom: 40 000$

Ez egy jópofa küldetés, bár elsőre befontam a hajam, míg másodszorra rá nem jöttem a trükkre...

A Kartell pofátlanul a Kappa kávéházlánc asztalainál árulja a SPANK-ot. Feladatod, hogy 8 perc alatt mindhárom városrészben 9 árusító helyet elpusztíts. A fő problémának az látszik, hogy a térképen nincsenek feltüntetve a célpontok...

A trükk ott van, hogy a stopper csak akkor indul el, ha az első helyet elsöpörted! Tehát csak annyi a dolgod, hogy körbejárd egész Liberty City-t, és felderítsd a kávéházak pontos helyét - amikor mind a kilenc a radaron van, és eltervezted az útvonalat, elkezdheted a rombolást... Segítségül itt a kilenc célpont helye:

Portland:

- Salvatore villájának bejáratával szemben
- Trentonban, a kikötő mellett

Staunton:

- Newport, a parkolóház melletti kis téren
- Belleville Park, a park területén
- Bedford Point, jobbra a templom előtt
- Ettől kissé lejjebb az utcán, balra egy vörös díszkő burkolatú placcon, közel Donald székhelyéhez
- Torrington, kb. egy háztömbnyire Kenji kaszinójától, a csillag alakú szobor közelében

Shoreside Vale:

- A metrólejárónál, a reptér előtt (itt egy Kartell Cruiser fog neked esni, ha most kivégzed, később nem zavar be!)
- Pike Creek, a hegytetőn, a kórház udvarában

A feladatra ideális a golyóálló Patriot, de más gyors és erős autó (pl. a kedvenc taxim vagy egy járőrautó) is megteszi, előbbire nagyon kell vigyáznod, utóbbira nem, menet közben bátran cserélhetsz autót, az idő elég lesz.

Egy javasolt útvonal:

- Menj Portlandba az alagúton át, Hepburn Heights felől hajts fel Salvatore házához, itt a maffia golyózápora fogad, úgyhogy lassítás nélkül hajts neki a bódénak jobbra (be van betonozva, úgyhogy nem tudsz áthajtani rajta, csak neki kell menni, majd rükverc, és el onnan!).
- Le a dombon, az első kereszteződésben balra, és hamarosan jobbra nekirombolhatsz a második boxnak is.
- Innen egyenesen eljutsz a Callahan hídig, jobbra át, a parkolóház felé. A bódét az Asuka házához vezető út felől cserkészd be, aztán hátra arc.
- Egyenesen be a parkba, balra fel a dombra, itt lesz a negyedik kutrica.
- Egyenesen le az oldalkijáraton, a Donald székhelye felé vezető négysávosra. Jobbra a templom, taposd el az ellenséget.
- Egyenes, finom balra rántással máris letudod a hatodik bódét
- Az első utcán le balra, majd jobbra, le a lépcsőkön, adj az építménynek.
- Előre, jobbra fel, visszafelé, szerintem a felvonóhíd van a legközelebb, persze itt ciki, ha épp emelik a szelvényt, de ha nem sokat maszatoltál, nincs gond - opcionálisan itt a metróalagút is a közelben, ha valaki már ismeri a fortélyát.
- Balra a reptérhez, felugratva a lépcsőn, telibe kapva a komát. Figyeld az órát, ha nem eliminéltad a Cruisert a felderítésnél, most ott lesz alul, lődd szét, ha rendőr meglát, vedd fel a csillagot a szökőkút mögül, vagy a Pike Creekre vezető út mellől (lásd: **"Csomagok..."** fejezet).
- Ki balra, majd megint balra, fel a hegyre, és be a kórház udvarára. Lehet pihenni!

II.6.3.3.3. S.A.M.

▷ Jutalom: 45 000$

Kegyetlen! A feladat röviden: három és fél perc alatt juss el a reptérre, lőj le egy repülőgépet, a kolumbiaiak és a rendőrség, helikopterek, FBI összetüzében szedj össze 8 SPANK batyut, majd juss vissza Stauntonra, az építkezéshez.

Mielőtt beszállnál a liftbe, az ott parkoló Stingert fordítsd menetirányba, minden perc számít! Amint a mozi végén ismét a felvonó előtt állsz, vágódj be, ki a sorompón, majd jobbra és ezerrel egyenesen le a négysávosig. Itt balra, küld neki a gépet, a kereszteződés után nem sokkal jobbra le kell zuhannod a partra, itt van egy stég (gyakorold be előtte a mókát!). Egy rakétavető vár rád, vedd fel, válts át valami könnyűre, és vágtass be a Reeferbe. Ha most úgy 2:10 körül vagy, az jó.

A reptér pont szemben van, told neki tövig. Nyugodtan ugrass ki a partra, így könnyebb kimászni, a visszaúton én úgysem javaslom a csónakot. A lejtő tetejében van egy Cruiser és 3 kolumbiai, szedd le őket távcsövessel. Ha kevés az idő, rakétával is szétkaphatod a csoportot, ez egy picit nehezít a végjátékon, de nem veszélyesen. Sétálj fel a kifutóra, és nézz a város felé.

Egy sárga pont jelenik meg úgy 1 perc magasságában, ez egy Dodo. "Őt" kell lekapnod a rakétával. (Ne zavarjon, hogy a játék másfelé akar közben terelni, a fejlesztők elképzelése szerint a vízről, dobáló csónakról kellene eltalálni a gépmadarat, persze, én is titeket...) A legjobb, ha a betoncsík keleti végében állva pakolod meg a szemből ereszkedő repcsit. Ha lángra kap és felrobban, a stopper megáll, picit fújhatsz.

Négycsillagos minősítést kaptál, és be kell gyűjtened a 8 csomagot - sajnos ezt gyalog nem tudod, ha nem lőtted szét a Cruisert a lejtő tetején, örülhetsz, ha igen, távolabb van egy másik Kartell-csapat, az ő kocsijukat kell megfújnod, csak közben fentről némi golyózáport kapsz. Ha összevadásztad a pakkokat, jöhet a nyúlcipő.

A legjobb megoldás Shoresideban lerázni a zsarukat. A reptér területén, ahol a nagy gépek parkolnak, van egy csillagikon, ezzel 3 csillagos leszel. Kiérve a lámpáknál balra fordulj, jobbra a bokorban újabb zseton, már csak kettő a szint. Kétszer balra kanyarodva eljutsz a Pay'n'Spray-be, és már nyugi is van, visszasétálhatsz a szigetre. Persze lehet variálni, például metróval átutazni Stauntonra (a lejárat közelében ugye van egy másik csillagikon), vagy az alagútban száguldozni, kinek-kinek ízlése szerint.

Odaát menj az építkezéshez, szállj be a liftbe, és mozizz!

Most két küldetés következik, mely igazából egy - Catalina adja őket, a rend kedvéért és a játék logikáját követve természetesen itt én is külön kezelem őket.

II.6.3.3.4. Ransom
Ez ismét egy kis közjáték. Asuka is megtért őseihez, Miguelre tűzve találod Catalina levelét: elrabolta Mariát, váltságdíjul 500 ezret követel. Egy tündér ez a nő...

Ha még nincs ennyi pénzed, szerezd meg, bármi áron - taxizás, fosztogatás, mindegy. Amint összejött a suska, a legfontosabb teendő 100-as páncél, 125-ös HP,és egy erős mentés. Ezután irány fel a szerpentinen Cedar Groove, állj a villa elé a kék körbe. Aztán hadd szóljon...

II.6.3.4. Catalina - a végső összecsapás
Nincs más hátra, mint szembenézni a nővel, aki múltad, jelened, és gondoskodni arról, hogy ne legyen jövője...

II.6.3.4.1. The Exchange
▷ Jutalom: 1 000 000$
Catalina nem hazudtolja meg magát: emberei minden fegyveredtől megfosztanak, aztán persze kiderül, a némber átvert, elveszi a pénzt, és parancsot ad megölésedre. Innentől 7 perced van, hogy végezz vele. Kapd fel a leütött dél-amerikai pisztolyát, aztán vágtass jobbra, a garázsba. Itt van egy páncél, és egy Cartell Cruiser. Pattanj be és irány az automata kapu, engedelmesen kinyílik. Ha még ott vannak az őrök, gázold el őket, majd fordulj balra.

Távolban egy fehér helikopter, követned kell. A kóbor apácák megtévesztésére, bár ő jobbra indul, te balra menj erősen, majd újabb bal a kétsávos hegyi útra, a végén ismét balra a szerpentinre. Most figyelj! A hajtűkanyar után jobbra megy az út, le a gátra, a térképen vékony csík jelzi. Ide kell bekanyarodnod, két Cruiser állja el az utat, plusz pár macsó, gázold szét őket és vedd el a gépfegyverüket. Ülj be valami kocsiba, és csorogj le az úton.
Ha meglátsz jobbra egy kis facsoportot, satu, találsz itt egy távcsövest, öt tölténnyel. Ezzel kizárólag a tornyokban és a konténerek tetején lévő fiúkat elimináld! Előtted egy újabb akadály, előbb szedd le a magasból a madarakat, majd géppisztollyal, vagy nekihajtással taposd el a barikád őreit, és gyűjtsd be a fegyvereket.

Figyelmesen csorogj előre. Balra egy konténer, e mögött lesz egy életerő, de ezt csak akkor gyűjtsd majd be, ha úgy 20-40 körüli a HP-d. Jobbra robbanós hordók, ezt kihasználhatod, de spórolj a lőszerrel, ha tudsz, inkább gázolj.

Hamarosan jön egy kis mozi, a helikopter a gát fölé lebeg, ezután vigyázz, mert egy Barracks OL megpróbál kivasalni, ugorj be egy konténer fedezékébe, háttal a gátnak, majd nyomulj előre.

Az egyik utolsó akadály következik - fel kell rohanni a lépcsőn, de csak óvatosan, az egyik kolumbiainál lángszóró van! Ha ő elfeküdt, vigyázva fel a lépcsőn, a tetején egy fickó, aztán a tetőn balra egy, szemben kettő, közöttük Maria, rá nagyon vigyázz! Ha mind elhullott, száguldj balra, kapd fel a rakétavetőt, és lődd le vele a helikoptert, csak ügyesen - három rakétád van rá mindössze! (Lesz egy pillanat, amikor feléd fordulva közeledik, ez a legjobb alkalom a pörkölésre.)
Ha a gépmadárnak vége, fuss Mariához, és a karjaiban lehet örülni, vége a küldetéseknek és a játéknak!

Nézd végig a készítők listáját, a végén a búvóhelyed előtt állsz, menthetsz egyet, és elvarrhatod a hiányzó szálakat.

II.7. Mellékküldetések

II.7.1. Portland Extra

II.7.1.1. El Burro bőgései
El Burro, azaz "Az ökör" a Diablók vezére, a pornókiadó XXXMags tulaja, és nyilvánvalóan nem normális - viszont nagyfőnök, úgyhogy ha ő elismeri képességeid, mindenki tisztelni fog. Hepburn Heighst parkjában veheted fel a küldetéseket, a helyet a radaron egy telefonikon is jelzi. Joey "Van Heist" küldetése után jelentkezik be, és ajánlott még Toni megbízásai előtt lepörgetni a feladatait!

II.7.1.1.1. Turismo
▷ Jutalom: 10 000$
"Sima" autóverseny, a kínai negyedből, a híd lábától indulva kell sorban áthaladni 18 ellenőrző ponton (nagy kék aura), és a végén elsőnek beérni a célba. A három ellenfél a játék egyik leggyorsabb gépével, a Cheetával küzd, úgyhogy nem lesz egyszerű feladat. Meg lehetne persze várni, míg a szigeten te is hozzájuthatsz egy ilyen géphez, de ez ellenjavalt, mivel a kínai- és az olasz negyeden át visz a pálya, és ott később szitává lövik a verdádat...

Portlandban a leggyorsabb autók: az 8-Ball műhelye melletti autószalonban lévő Banshee, a Diablo Stallion, a Maffia Sentinel, illetve jó kezességük miatt a rendőrautó és az újfajta taxi is. Nekem a Maffia Sentinel jött be, gyors, erős és jól kezelhető. A versenyt kétféleképp indíthatod: ráállva a kék startjelre (állórajt), illetve a hosszú egyenesben kihúzatva a gépet, elvágtatva egy vetélytárs mellett úgy, hogy megkoccolod az oldalát, ekkor repülőrajttal elhúz a mezőny, és kedvező pozícióba kerülsz. Ha erős a géped, és melléd kerül egy koma, nyugodtan vágtass bele, ha elrepül, eggyel kevesebb. Tuti, hogy nem fogod elsőre teljesíteni a feladatot, de legalább kiismered a pályát. Korrekt módon segíthetsz amúgy magadon: parkold le a versenygéped a kék jel előtt, fogj egy buszt (pl. kikötői telephely, Coach), és állj vele a versenyzőtársak elé, keresztben (ha beleépíttetsz egy bombát, nem fogja eltüntetni a játék)...

> **Megjegyzés:** ez a küldetés később is mindig elérhető lesz, hogy megpróbálkozz új rekorddal. Ám akkor már - a fentiek tükrében - ajánlott golyóálló autóval nekiállni, például azzal, amit Ray utolsó küldetésében kapsz - a páncélozott Patriottal.

II.7.1.1.2. I Scream, You Scream
▷ Jutalom: 6000$
Könnyű feladat, kellemes jutalmakkal. Az első feladat Hardwoodban, a Borgnine taxi telephelyén (jegyezd meg a helyet, itt fog állni a taxis küldetések végső jutalma!) egy bombával preparált aktatáska begyűjtése. Ezután egy fagylaltos kocsit kell szerezni, a radar odavezet, a St. Mark környékén fogod megtalálni (remélhetőleg nem vagy fasírtban a maffiával, mert akkor nehezebb a szitu). Állítsd meg, lopd el, és vidd le Atlantic Quaysbe, a jel egy útjavító kúpokkal lezárt udvarban van, hajts be, és a dudával (jobb v. bal Shift) kapcsold be a csengőjét. Pattanj ki, fuss el szembe, a füves részre, várd meg, míg a négy édesszájú Forelli odasétál, és tűz. Ha végük, tiéd a jutalom - és ne felejtsd el begyűjteni a fiúk pénzét és Uziját se!

> **Megjegyzés:** aki még nem talált Mr Whoopiee-t az export/import cégnek, az ne robbantsa fel a járművet, ízlés szerint szabaduljon meg a maffiózóktól, és viheti az autót a kikötőbe...

II.7.1.1.3. Trial By Fire
▷ Jutalom: 10 000$
A bosszú angyala leszel, lángpallossal. Fogj egy autót, és hajts a kínai negyedbe, a pisztolyikont követve. Egy ház belső udvarába vezet, itt szokott lenni egy hasonló Rampage feladat is, most csak egy jóképű lángszóró vár rád. Mielőtt felvennéd, és a kínaiak még nem lőnek rád, nézz körül. 2:30 alatt 25 overallost kell megsütöd. A legjobb hely a kosárlabdapálya (kétszer balra), itt jó sok koma van, ráadásul a legtöbb esetben újratermelődnek. Kapd fel a fegyvert, és fuss oda, majd adj nekik. Figyeld az órát és az alatta levő számlálót, ha jól állsz, érdemes a fegyvereket és pénzt begyűjteni. Szerencsére a fiúknál nincs lőszerszám, úgyhogy nyugodtan ökösüthetsz, ám amint lejár az idő, már felszerelkeznek, épp ezért az első eléd kerülő járművel nyúlcipő!

II.7.1.1.4. Big 'n' Veiny

▷ Jutalom: 20 000$

Szerintem a játék egyik legnehezebb küldetése! A Vezérbika pornóújságszállító furgonját ellopták, ám mivel a hátsó ajtaja nyitva volt, a lapok szétszóródtak a városban. Össze kell szedned őket, majd mivel így eljutsz a tolvajhoz, kinyírnod őt, és visszavinni a kocsit a vöröslámpás negyedbe, az XXXMags székházába.

Amint tiéd a pálya, a park mellett egy nyüves Rumpo vár rád, ha beszállsz, a kis mozi máris mutatja a magazinokat, majd elindul egy számláló - 25 másodpercől. Padlógáz! Minden egyes csomag felvétele egy másodpercet ad az időhöz, de nem kell mindet felszedni. Sajnos a kocsi az egyik legbonyolultabb technika a játékban, ha valaki ferdén néz rá, már az oldalán korcsolyázik, úgyhogy jó, ha a kanyaroknál visszafogod (legjobb ilyenkor egyet a kézifékre pöttyenteni). További szépsége a küldetésnek, hogy a lapokat nem mutatja a radar...

Az útvonal:

- előre, le, jön egy igen veszélyes bal-jobb sikán!
- a második balnál fel, jobb, bal - a Salvatore villájával megkoronázott hegyre mászol felfelé
- jön egy erős lejtmenet, itt lehet időt gyűjteni, csak figyelj a forgalomra és a sebességre
- a metrónál balra a kínai negyedbe, itt egy durva szlalom következik a négysávosra
- itt fognak sokan eltévedni: a régi sulinál vagy, ahol az autóverseny rajtja és célja volt - élesen jobbra kell fordulnod, egy sötét utcába
- egyenesen és le, az út menti bisztró felé vágtatsz
- Atlantic Quays, egy tiszteletkör, vissza az útra (ha sok időd lenne, ezt a kacskaringót kihagyhatod...)
- bal és jobb, a kikötő bejáratánál vagy
- pici bal és le (az import/export garázsához!), egyenesen a tolvajhoz.

Hajts át a tolvajon ezerrel, a stopper megáll. Pihenj egyet, és tereld a gépet Red Light Districtbe, a megadott helyre (egy sikátorba kell beállnod).

Ezzel bebizonyítottad tökösséged a vezérnek, többet nem zaklat...

II.7.1.2. Marty Chonks fuvarjai

Marty bátyó a Bitch 'N' Dog Food üzem tulaja, és némi pénzzavarba került. Kérései elég egyszerűek, sima fuvarozás, így bátran bevállalhatod bármikor, pihentetőül - bár sok pénzt nem kapsz értük. Nem jelenik meg a radaron, az üzem sarkánál, Joey műhelye közelében lévő nyilvános telefonon hív munkaidőben - sétálj a készülékhez, és megkapod a feladatot. Érdemes ezeket még Toni magánháborúja előtt lezavarni!

Fontos: minden megbízást Marty saját autójával hajtasz végre - ha nagyon összetöröd a gépeket, a küldetés sikertelenül véget ér!

II.7.1.2.1. The Crook

▷ Jutalom: 1000$

Az üzem udvarában áll egy csühös Perennial, mássz bele, és menj el Marty hitelezőjéért a kínai negyedbe. Vidd vissza a főnökhöz, aki feldolgozza a komát - nincs más dolgod, mint a gépet elvinni a roncstelepre, bezúzatni.

II.7.1.2.2. The Thieves

▷ Jutalom: 3000$

Újabb fuvar, ezúttal egy Sentinellel kell elhozni két rosszéletűt az üzembe, belőlük is kutyatáp lesz. A kis mozi után vidd el a Pay 'n Spray-be a kocsit, majd az átfújás után vissza az üzembe.

II.7.1.2.3. The Wife

▷ Jutalom: 2000$

Az asszony is konzervbe kerül. Az üzem udvarában ezúttal egy Esperanto vár, menj el a csajért a műkörmöshöz, majd add le hentes uránál. A kocsit az óceánba kell süllyesztened - legjobb, ha leviszed a kikötőbe, felállsz a szegélyre, majd az ott parkoló gépek egyikével (pl. a Linerunnerrel) betolod a vízbe.

II.7.1.2.4. Her Lover

▷ Jutalom: 4000$

Szeretője is volt a drágának, aki most zsarol. Egyre jobb kocsik várnak rád, ezúttal egy Stallion, ülj be, menj el a komáért, és vidd vissza az üzembe. A fiú ügyesebb Martynál, és egy golyóval pontot tesz az ügy végére. Ez kedvező fordulat: nincs több Chonk-küldetés, megkapod a pénzed, van egy jó autód, és egy puskád is, ha kivasalod a szeretőt...

Megjegyzés: Ismét a fejlesztők filmrajongását lehet tetten érni itt. Tessék összeolvasni a négy küldetés címét! A szeniális Peter Greeneway rendezett egy gyönyörűen fényképezett, de véres-brutális filmet szinte ugyanilyen címmel (The Cook the Thief His Wife & Her Lover - magyar címe: A szakács, a tolvaj, a felesége és a szeretője).

II.7.2. Staunton Island Extra

II.7.2.1. King Courtney megbízásai

A Király a Yardies első embere, és bár Kenji küldeteséiből kiderült, hogy nem minden kóser a jamaikaiak körül (magyarul úgy tűnik, igen jóban vannak a kolumbiaiakkal), egyelőre a fickó semlegesnek tűnik, és kész jó pénzt fizetni pár szívességért... Feladatait érdemes megpörgetni, amint átérsz a szigetre, kivéve az utolsót, ahogy azt lentebb kifejtem.

II.7.2.1.1. Bling-bling Scramble

▷ Jutalom: 1000$/EP

Úgy tűnik, minden kiskirálynak versenyzői képességeddel kell bizonyítanod. Szerencsére a jamaikai feladata egyszerűbb, mint az Ököré, de mindenképp egy jó gyors autóval (Stringer, Banshee, Cheetah) menj felvenni a küldetést. A stadionhoz vezet a radar - amint odaérsz, csinálj egy hátra arcot a géppel. Négy versenyző, plusz egy ellenőrző pont (EP) bukkan fel, és elindul a csata. A lényeg: 15 EP fog megjelenni, az nyer, aki a legtöbbet "begyűjti" az áthaladással. Ez azt jelenti, hogy 8-cal biztosan győzöl, de persze érdemes hajtani minél több trófeáért, hiszen minden elsőnek áthaladás 1000$-t ér.

Megjegyzés: épp úgy, mint El Burro első feladatánál, később bármikor bevállalhatod újra ezt a küldetést, rekorddöntésért, vagy pénzt keresni!

II.7.2.1.2. Uzi Rider

▷ Jutalom: 10 000$

Leckéztetés jön, a Diablo kap az arcára. A Király két embere érkezik egy rusnya Perennialal, kezdebe nyomnak egy Uzit, és betolnak a volán mögé. A feladat: átlebegni Portlandba (legjobb az alagúton át), és bevágtatni Hepburn Heightsbe. Itt szépen fel-le furikázva le kell géppisztolyoznod 10 Diablót - a kocsiból nem szállhatsz ki, és az elgázolás sem ér. A ciki az, hogy a város összes zsaruja épp itt járőrözik, úgyhogy hamar összeszeded a két csillagot, de ugye emlékszel még a Pay 'n Spray helyére? Ott van a dombtetőn, úgyhogy amint megvan a két jelvény, tűzz be, a dukkó után fejezd be a spanyolok likvidálását, majd nyomás vissza a szigetre (ha szükséges, inkább vállalj be még egy szervizt!).

II.7.2.1.3. Gangcar Round-Up

▷ Jutalom: 10 000$

Be kell gyűjtened három bandagépet: egy Yakuza Stringert, egy Mafia Sentinelt és egy Diablo Stalliont. Javaslom, a maffiással kezd, az a legveszélyesebb, ha lelőnek, legalább nem sokat kapartál érte. A hídon át érdemes menni, aztán a kikötőből a Supa Save parkolója mögött nyíló alagúton át átcsorogni 8-Ball műhelyéhez, és itt felkaptatni a hegyen (egy Patriot ajánlott), a Don villája mögé, a ház parkolójából simán elköthetsz egy gépet. Visszaút ugyanaz - sajnos a jamiknak karcmentes ragyogással kell az áru, és úgyse úszod meg a bajt, úgyhogy nyugodtan told neki, és odaát pofoztasd ki a Pay 'n Spray-ben (amúgy szólnak is érte: "Get it repaired!"), majd viheted a garázsba (egyenesen a híd felé, az előtte lévő úton előre, majd rögtön balra a Now divatbolt után).

Jöhet a Diablo-gép, itt nincs sok cicó, alagút, Hepburn Heights, stoppolj le egyet, vágtass vele vissza, ha szükséges, dukkó, és mehet a garázsba.
A harmadik a legegyszerűbb, csorogj le Asukához, pattanj be az egyik Stingerbe, és vidd a helyére.

II.7.2.1.4. Kingdom Come
▷ Jutalom: 10 000$

Figyelem! Ezt a küldetést javaslom a játék fő küldetésvonalának végigtolása után teljesíteni, különben szinte lehetetlen dolgod lesz, a végén azt is elárulom, miért.

Túl egyszerűnek tűnő küldetés: be kell gyűjtened egy táskát, abból a parkolóból, ahonnan Kenjinek a Stingert loptad ("Grand Theft Auto"). Szerezz egy gyors és jó gépet (egy modern Taxi is megteszi), max. életerővel, páncéllal, teljes fegyverzetben menj a telefonhoz, és állj orral a park (dél) felé. Amint tiéd a pálya, másfél perced van, hogy elérj a célba: menj előre délnek, balra, majd jobbra a négysávosra, padlógáz, a végén jobb és bal, a világoskék csíkos épület lábánál kell bevágódnod. A kocsi középen áll, egy nyíl mutatja.

Amint beülsz, mozi jön. A táska helyett volt kedvesed, Catalina búcsúlevelét találod. Tőled búcsúzik - az összes kijáratot elállja egy furgon, belőle öngyilkos, bombával szerelt, spanktól zizzent őrültek vágtatnak feléd. Köszi Király, legalább tiszta a felállás... No most. A filmetűd alatt tartsd nyomva a jobbra és le gombot. Mögötted ugyanis van egy kijárat, amit nem áll el jól a kocsi, itt kiváglathatsz az útra. Gyorsan pattanj ki, egy gyors lőszerszámmal (AK-47, M-16) lődd le az utánad futó őrültet, majd indulj visszafelé, és lődd szét a furgonját is (egy rakéta is pompás). Indulj el keletnek (Donald felé). Lesz egy szürke kockaépület (ez a Liberty Tree Office), lefelé egy parkolóba jutnál, ám mellette egy lépcsőn felsétálhatsz ennek tetejére, két ugrással fent is vagy (van itt egy titkos csomag!). Innen sűrű gránáthajigálással, rakétával és géppisztollyal szépen kinyírhatod az ellenséget - a lényeg, hogy a kocsikra koncentrálj, mert ha egy fickót lelősz, egy másik másznak elő belőlük. Ha az összes furgon és "lakója" elpusztult, megkapod a pénzed.

No és itt a lényeg: ezután már a jamaikaiak is ott ütnek, ahol érnek, úgyhogy permanens életveszély vár rád Staunton széltében-hosszában...

II.7.3. Shoreside Vale Extra

II.7.3.1. D-Ice kívánságai
D-Ice a Red Jacks vezére. Úgy tűnik, a szövetség a Purple Nines bandával ingatag, és persze ez is a spanknak köszönhető - a legények telenyomják magukat, és lőnek mindenre, ami mozog. Kicsit rendet kéne vágni köztük, és erre ismét csak te találtattál alkalmasnak...

II.7.3.1.1. Uzi Money
▷ Jutalom: 10 000$
Jön a leckéztetés: 2:30 alatt 20 Purple Nine tag kinyírása kocsiból uzival, azaz szinte ugyanaz, mint King Courtney "Uzi Rider" megbízása. Sajnos ez a feladat tipikusan játékvezérlőre van kitalálva, billentyűvel keményebb...

Fogj egy jó autót, én mindenképp a golyóálló Patriotot javaslom, és teletárazott Uzival vedd fel a küldetést. Ezután hajrá. Az út, amin állsz, egy körpálya a hegy lábánál, tehát semmi más dolgod nincs, mint körözni, a fiúk csoportokban jelennek meg. Nagyon fontos: a két banda tagjait a fekete edzőruha felsőjén, a mellükön keresztbe futó csík különbözteti meg: D-Ice emberei vörösek, a másik banda pedig lila, őket kell tehát kimazsoláznod - csak ők számítanak, és csak az autóból uzizós megoldás. Sajnos egy idő után rád ugrik a környék összes Hood Rumpója, úgyhogy a legjobb, ha egy banda lelövése után eltűzöl onnan, és egy másik kanyarban kezded osztani a népet. A civilekre is vigyáznod kell, mert jönnek a zsaruk, és akkor fogsz sírni igazán. Légy türelmes, nekem vagy tizedikre jött össze a dolog... (Fontos, hogy jól állítsd be a billentyűket, akár csak erre a küldetésre rá lehet drótozni a kitekintést a bal és jobb egérgombra, és a tüzet WSAD-nál a szóközre, a nyílgomboknál pl. a jobb CTRL-ra.)

II.7.3.1.2. Toyminator
▷ Jutalom: 5000$
Érdekes feladat, a távirányítós kisautós öldöklés, egy kis csavarral. A búvóhelyed mögötti parkolóban találsz egy Toyz furgont. Ülj bele, kapsz mindösszesen négy autót, ezekkel kell három Securicart (radaron vörös pont, pályán kék nyíl jelzi) felrobbantani. Két szabály van:

- A kisautó ütközésre robban - bármilyen kocsinak is megy neki...
- Nem hagyhatod el vele az adó hatósugarát

Utóbbit szerencsére nem kell annyira komolyan venni, nekem nem volt gondom ezzel. Két páncélost a telefon körüli körpályán találtam, egyet a Cedar Groove felé vezető szerpentinen. Egyedül arra kell vigyáznod, hogy kikerüld a forgalom többi résztvevőjét - hiszen csak egyszer hibázhatsz -, úgyhogy favorizáld a járdát, és a természetes terepet.

II.7.3.1.3. Rigged To Blow
▷ Jutalom: 20 000$
Úgy tűnik, a liják visszavágtak: D-Ice kocsijában egy bomba ketyeg - 6 percre és ütközésre állítva. A teendők:

- Fogj egy villámgyors autót, és úgy éjfél-egy óra körül (forgalomszegény időszak!) állj meg úgy a telefonnál, hogy orral a búvóhelyed felé álljon.
- A mozi után pattanj be, száguldj fel a dombon, ott egy jobbos, és ugrass be a parkolóba (ahol az előbbi kisautós buli volt), egy nyíllal jelzett kék Infernus az áldozat, szállj be.
- El kell jutnod Portlandba, a St. Marks egyik garázsába - figyelve a sérülésmérőre (az óra szerintem nem ellenfél, elég sok időd van erre). A parkolóból kiérve menj egy kört, le a dombról, jobbra, majd egyenesen, és be az alagútba. Told neki, tempósan, de óvatosan. Kiérve folyamatosan balra tarts, azaz egy balos, az autószalonnál fel, balra, fel, figyelve a rózsaszín jelet a radaron. A garázs egy épület aljában, zöld ajtós, sajnos a bejárat szűk, ráadásul nagyon előre kell állnod, míg a kapu lecsukódik - elég ciki...
- Ha sikerült az akció, a stopper eltűnik. A következő feladat: visszajuttatni a kiindulási pontra a gépet - sérülés nélkül! Javaslom, hogy Hepburn Heightsben javíttasd meg a Pay'n'Spray-ben, mert egyszerűbb így visszacsorogni (egy ilyen autóval így hajtani, ez már szentségtörés...), mint Pike Creekből visszakeverni.

Megjegyzés: mint a többieknél, D-Ice esetében is van egy küldetés, melyet újra megpróbálhatsz, javítva a statisztikádon - és éppen ez a küldetés az. A játék azt az időd méri, mely a kocsiba üléstől a hatástalanító garázsba állásig eltelt.

II.7.3.1.4. Bullion Run
▷ Jutalom: 25 000$
Érdekes és nem túl nehéz feladat. A jóember magángépét lelőtték, a reptér közelében, és az értékes platinaszállítmánya szétszóródott. Valami 3 perced van, hogy összekaparj 30 csomagot. Lássuk a lépéseket:

- Javaslom a feladatra a golyóálló Patriotot. A mozi után legjobb az alagúton átrombolni, de mehetsz a szerpentinen is, tetszés szerint.
- A szállítmány a reptértől Pike Creekbe vezető úton hever, elég feltűnő. Nos. Mivel nehézfémről van szó, minden egyes darabtól lassul a kocsid, úgyhogy kb. 10-12 pakk begyűjtése után fordulj egyet. Szerencsére a raktár egy képésre van, keletre, a Turtle Head kamionrakodó (konténeres) telep, romolj be a széles bejáraton, a nagy garázssor 2. ajtaja nyílik ki jöttödre, amint lepakolják az árut, megjelenik, mennyit szedtél össze (Collected), mehetsz a következő fordulóra.
- Figyeld a számlálót és az órát, érdemes számolni a felvett pakkokat, amúgy is jobb lassan hajtani, vigyázva a gyalogosokra, egy csillagod lesz, kettőt ne szedj össze...
- Ha vége a dalnak, és a Patriottal mentél, legjobb felcsorogni a Pay'n'Spraybe, dukkóztatni, jobb az óvatosság...

Megjegyzés: stílusosan meg lehet próbálni a feladatot egy Hood Rumpo XL volánjánál! A gép leterhelve is elég jól húz, úgyhogy elég használható erre a mókára.

II.7.3.1.5. Rumble

▷ Jutalom: 10 000$

A liják alkut ajánlanak: ha korrekt harcban legyőzetnek, eltűnnek a színről. A feladatra magaddal kell vinned D-Ice kisöccsét, a búvóhelyed előtt vár, ezután irány a piknikterület (le a dombról, bal, majd jobbra a földútra. Előtte páncél és 125-ös HP!)

A feladat: megadott idő alatt az összes lila leverése baseballütővel - semmi mást nem használhatsz! A megoldás szerintem egyszerű: válts át ökölre, hogy gyorsabban futhass, rohangálj körbe, így összegyűjtve a bandát magad mögé, majd elő a testápolót, hátra arc, és üss, míg mozognak. Nem nehéz, de tényleg legyen maximumon mindened, mert azért fogsz kapni te is...
A sikeres teljesítés után a liják elfogynak az utcákról...

Gratulálok! Minden küldetést teljesítettél, varrd el a szálakat, hajts a 100%-ra!

II.8. Egyéb feladatok, minijátékok

II.8.1. Autós küldetések

Mint a csomagok, az autós küldetések is dupla fenekűek: pénz és bónusz jár teljesítésükért. Elindításuk egyszerű: ülj be az adott gépjárműbe, és nyomd meg a "Sub-mission" gombot (alapban Num+ vagy Caps Lock). A gomb újbóli lenyomására, vagy ha menet közben kiszállsz a kocsiból (itt kivétel a járőrözés), a küldetés véget ér. A "rohamgépekbe" beszállás után érdemes aktiválni a szirénát a vállalás előtt: tartsd hosszan lenyomva a dudát, engedd fel, majd nyomd meg ismét.

II.8.1.1. Taxizás

100 sikeres fuvar (nem zsinórban, összesen!) után egy új típusú taxi (Borgnine) készül el Harwoodban! (Ez ugyanolyan, mint a lekerekített orrú Cabbie, csak tűzpiros, tüskékkel van felszerelve és elképesztően gyors, kezes és erős!). A beválallás után a radaron zöld pont jelenik meg, ő az utas, nagy nyíl mutatja, hajts mellé, majd miután bemondta a címet, vágtass oda. Ha kiszállt, adott időn belül új kuncsaftot kell találnod, úgyhogy repülj valami forgalmas helyre! (Ha esetleg elütnéd a komát, nincs gáz, keress másikat, és nem kötelező felvenni azt sem, akit a játék megjelöl, ha rossz helyen áll - tekerj el onnan, és kapsz egy másik jelet, a közeledben.)

Tippek:

- Ha nagyon gyorsan eljuttatod az utast a célállomásra, plusz borravalót kapsz.
- Az egyes fuvarokon megspórolt idő hozzáadódik a következő célpont elérésének idejéhez.
- Ha túl veszélyes manővereket hajtasz végre, az utas elmenekül.
- Ha nagyon összetöröd a gépet, az utasok nem szállnak be.
- Minden 5., 10. 25. stb. egyvégtében teljesített fuvar után jelentős összegű bónuszt kapsz, tehát érdemes erre is hajtani, még az is megéri, ha közbe-közbe megjavíttatod a kocsit a Pay'n'Spray-ben!
- Taxizni legjobb Stauntonban, mivel az ottani úthálózat a legegyszerűbb, bár a Kartell területén nehéz az élet. Portlandban hagyd abba a taxizást, amint eléred Toni és El Burro küldetéseit, mivel ezek után bármerre mész, lőnek rád.

Érdekesség: A Rockstar kötődése a filmekhez itt is tetten érhető. Carpenter '81-es, "Menekülés New Yorkból" című mozijában a főszereplő egyik segítője egy Cabbie (Taxis) nevű bérautó-sofőr, akit a kiváló karakterszínész, Ernest Borgnine keltett életre. Ő egyébként a Molotov-koktélok nagy barátja volt...

II.8.1.2. Ambuláns mentés

Köss el egy mentőautót, ezzel össze kell szedned mindenféle balesetek áldozatait (zöld pötty, kék nyíl, vérző ember), majd elvinni a kórházba, minél gyorsabban. Sajnos elég ciki a dolog, ugyanis szintek vannak, az elsőben még csak egy emberkét kell begyűjtened, ezután annyit, amennyi a szint, elképesztően kevés idő alatt (bár egy-egy felvett páciens hozzáad valamit az időhöz), ráadásul a mentő a játék egyik leginstabilabb verdája, ha picit ráhúzol, már az oldalán szánkázik. Szóval nem egyszerű a feladat - ám a jutalom kellemes: 50 sérült sikeres kórházba szállítása után egy 100 egységes életerő-ikon jelenik meg a rejtekhelyednél, 100 sérült befuvarozása után pedig egy adrenalin ikon. Ha a mentős küldetés mind a 12 szintjét teljesíted, jutalmad végtelen futás, azaz bármennyit is sprintelsz, soha nem fáradsz el! Mentőzni szerintem Portlandban érdemes, bár Staunton a széles útjaival és sík területével csábító, ott viszont nehéz beállni a kórházhoz, persze a lépcsőn lezúgással meg lehet próbálkozni. Shoreside mindeképp kerülendő, kivéve, ha nagyon kiismered a városrészt...

II.8.1.3. Tűzoltás

Egy tűzoltóautóba pattanva különféle tűzesetekhez irányítanak. A lángoló autókat el kell oltanod, majd később a belőle kipattanó sofőrt is, a vízsugarat a tűz gombbal indíthatod be, a vízágyút a "Turret" gombokkal (alapban számbillentyűzet 4,5,9,6) forgathatod. Ha mindhárom városrészben eloltottál 20-20 tüzet, egy újratermelődő lángszóró jelenik meg rejtekhelyednél! (Fenti azt jelenti, hogy Portlandban 20 oltás után állj le, és várd meg a Stauntont.)

▶ "Picit csalunk" tipp: A tűzoltós megbízásokat kis csalással könnyítheted meg. Amint meglátod az égő járművet, nyomd le a visszajátszás gombját (F1) kétszer egymás után (indítás/leállítás)! A tűz elalszik, mehetsz a következő helyszínre...

Megjegyzés: ez az a küldetés, ahol ritka járművek bukkannak fel áldozatként, például igen gyakran egy-egy fagylaltoskocsi is!

II.8.1.4. Járőrszolgálat

Bűnözőket kell megölnöd, a feladatokat rendőrautóval, kommandós Enforcerrel, FBI verdával vagy a tankkal is teljesítheted. Igen értékes, több szempontból is. Először is begyűjtheted a kivasalt csibészek pénzét és fegyverét, másrészt igen fontos jutalmak várnak rád: 6 darab zsarumentesítő zseton - ehhez minden városrészben 20-20 bűnözőt kell jégre tenned, minden 10. után kapod a csillagot, tehát épp úgy, mint a tűzoltásnál, Portlandban 20 után állj meg, és várd meg a következő szakaszt. Mivel ez a móka eléggé fogyasztja a járműveket, a fejlesztők kegyesen megengedték, hogy ennél, de csak ennél gépet válts: ha a küldetés közben kiszállsz, alul megjelenik egy számláló - ennyi időd van, hogy egy bármilyen rendfenntartó készségbe bepattanj, ami azért tartogat némi kihívást. Épp ezért, ha az utad a rendőrség mellett visz el, és a kocsid már romos, ajánlott egy gyors paripaváltás.

▶ "Picit csalunk" tipp: A rendőrküldetéseket is egyszerűbbé teheted egy kegyes csalással (főleg, ha nem vagy valami jó a vezetésben): ha utolséred a bűnöző kocsiját (nagy kék nyíl jelzi), nyomj ESC-et (pause), majd még egyszer (resume game) - ekkor a rosszéletű kiugrik az autóból, és gyalog menekül, így könnyebben elkaphatod!

Érdekesség: A figyelmes GTA rajongó észrevehette, hogy a demókban, a megjelent képeken, de még a kézikönyvben is a rendőrautók kék-fehér színben pompáznak, míg a kész játékban a festésük fekete-fehér. Nos, íme a magyarázat: Liberty City nem titkoltan New York-ról lett mintázva, ezért a GTA3-ban a fejlesztők a zsaruk járgányát a NYPD (New York-i rendőrség) hivatalos kék-fehér színére pingálták. Ám a 2001. szeptember 11-i terrortámadás hatására úgy döntöttek, inkább az USA-ban általánosan használt fekete-fehér színezést alkalmazzák.

II.8.2. Az export-import vállalat kérései

A személyhívódon Portlandban kétszer is felkérést kapsz az East-West export-import vállalattól autók leszállítására a kikötőbe, megadott helyre, szép jutalomért, majd később Shoreside Vale-on is egyet.
Mindegyik autó befuvarozása után 1500 dollárt kapsz, ha a listán szereplő összes megvan, plusz 200 ezer a jutalom, és a garázsban egy-egy ikon jelenik meg az autókat jelezve, ettől kezdve bármelyik jármű korlátlanul rendelkezésedre áll! (Elérésük egyszerű: válaszd ki a megfelelőt, sétálj az ikonjába, menj ki a szabadba, hogy az ajtó becsukódjon, hamarosan feltárul Szezám, és ott vár a gép.)

Alant csak a listát közlöm (a gép besorolását azért feltüntettem), a megszerzésükhöz lásd a **"Járművek"** fejezetet!

II.8.2.1. Portland, a kikötői garázs
Az első hely egy garázs, ha behajtasz a portlandi kikötő kapuján, kissé balra, majdnem előtted van az a garázssor, ahova Joey 3. küldetésében (Van Heist) be kellett vinni a Securicart. Ennek az épületnek a felső sarkánál (az ott parkoló Mule és Perennial között) menj át egyenesen és balra, majd jobbra elhaladva két tartály mellett szemben már látod is a kék ajtós épületet. Az ajtó mellett balra egy táblát találsz, a vállalatot érdeklő autók felsorolásával (ha az egyiket leadod, a nevét kihúzzák a listáról). Íme a lista:

- Securicar (pénzszállító)
- Moonbeam (furgon)
- Coach (újfajta busz)
- Flatbed (nagy, platós teherautó)
- Linerunner (kamion)
- Trashmaster (szemetesautó)
- Patriot (Humvee, szögletes, lapos terepjáró)
- Mr. Whoopee (fagylaltoskocsi)
- Blista (gömbölyded egyterű)
- Mule (dobozos kisteherautó)
- Yankee (dobozos kisteherautó, csőrös)
- Bobcat (platós pick-up)
- Dodo (kisrepülőgép)
- Bus (régifajta busz)
- Rumpo (billegős furgon)
- Pony (furgon)

II.8.2.2. Portland, a "közüzemi gyűjtő"
A második hely egy mágneses daru, az előbbi garázs háta mögött találod, a nagy hajó előtt, egy sárga csíkos helyre kell leparkolnod az alábbi autókkal (sajnos ennek nyilvántartása nincs megoldva, így jobb, ha felírod magadnak, melyiket adtad már le):

- Police (rendőrautó)
- Enforcer (kommandós csapatszállító)
- FBI Car (FBI fekete autója)
- Barracks OL (mint a Flatbed, csak böszmébb)
- Rhino Tank (Tank)
- Ambulance (mentőautó)
- Fire Truck (tűzoltóautó)

II.8.2.3. Shoreside Vale, személyautó garázs
Az export/import harmadik garázsa Shoreside Vale Pike Creek területén található. A völgyön átívelő hídon áthajtva Cedar Grove-ba menj fel a dombon, a sarok után hamarosan megtalálod. (Vagy fordítva: a gáttól a reptér felé indulva fordulj balra, az éles jobbkanyarnál jobbra ott az épület. Ha végképp nem találod, taxizz egyet, valamelyik utas odaviteti magát!) Az ajtó mellett az alábbi listát találod (szintén kihúzzák a lajstromból a már beszerzett autókat):

- Sentinel (gyors szedán)
- Cheetah (Ferrari)
- Banshee (Dodge)
- Idaho (szögletes, széles, alacsony)
- Infernus (Lamborghini)
- Taxi (a szögletes)
- Kuruma (nagyfenekű)
- Stretch (hosszú limuzin)
- Perennial (a tragacs)
- Stinger (kétüléses sportautó)
- Manana (összenyomott személyautó)
- Landstalker (terepjáró)
- Stallion (roadster)
- BF Injection (buggy)
- Cabbie (gömbölyded taxi)
- Esperanto (nagy, széles, alacsony)

Megjegyzés: nekem általában ez utóbbi garázzsal nem volt gondom - a buggy kivételével az összes gépet az ajtó elől gyűjtöttem be, kb. tíz perc alatt...

II.8.2.4. Bónusz: a Securicar-gyűjtő
Joey 3. küldetésében (Van Heist) egy Securicart kellett leadnod a kikötőbe - a kapun behajtva picit balra, előtted a garázssor, a második, számozatlan ajtón kell behajtanod. Nos, ide ezután is hozhatsz ilyen pénzszállítót, összesen tízet. Az első leadása után 5000$-t kapsz, majd ez az összeg csökken 500-zal, azaz a következő 4500, majd 4000, és így tovább, így összesen 27500 dollárt kaparhatsz össze.

Megjegyzés: mindez csak szimpla üzlet, ez a feladat nem számít bele a statisztikába és a 100%-ba!

II.8.3. Off-road pontversenyek

Az ügyes kezűek négy off-road pontversenyen vehetnek részt, amelyek elég nehezek, és alaposan megizzasztják a vállalkozókat. Az alábbiakban egy kis segítséget adok ezekhez.

II.8.3.1. Patriot Playground (Portland)
Portland Trenton negyedében, a kikötő melletti Supa Save előtt álló Patriotba szállva kezdheted el ezt a versenyt. 15 ellenőrző ponton kell áthajtanod, 5 perc alatt, bármilyen sorrendben. Ha egy ponton áthaladsz, a következő eléréséhez 20 másodperced marad.

Egy lehetséges sorrend: az első EP (ellenőrző pont) legyen a parton lévő, a kikötő mellett. Tolatva érintsd meg, hogy több időd legyen! A 2. jobbra, a kis peremen lévő, majd a 3. tovább a hegyen, a vasút alatt. Óvatosan, innen könnyű lecsúszni!
Irány vissza a parti sziklához. Fel a szikla tetejére, a széléről eléred a 4. EP-t. Az 5. igen nehéz, mivel a szikla széle alatt van, könnyű átrohanni felette, javaslom, válts felső kameranézetbe, hogy meglásd, hol lehet lemenni. A 6. a parton, a víz közelében lévő, csak bele ne ess a tengerbe! Irány a nagy kőív, ott a 7. EPA 8. az itteni nagy szikla alatti, majd vágtass keresztül a parton a 9.-ig, ez megint nagyon veszélyes a víz közelsége miatt. Most egy éles forduló, és fel a hegyre, jobbra hátul a kis peremen ott a 10. Jön egy kis hegymászás, a hegytetőn Salvatore villájánál vár a 11. és 12. EP. A 13. szerencsétlen szám, a villán túl a nagy kőív tetején találod ezt az EP-t, a visszaút életveszélyes. Irány a villa eleje, majd le a hegyről, a kanyaron túl ott a 14. EP.Vissza fel a villához, a szikla másik széléhez, és lefelé a peremén a 15.-hez! Gratulálok!

II.8.3.2. Ride In The Park (Staunton Island)
Staunton szigetén, a belleville-i parkban van egy kis tó, a szélén lévő faház előtt találsz egy Landstalkert, ebbe beülve indul a következő verseny. 2 perced van 12 EP elérésére, az egyes pontokat 10 másodperc alatt kell elérni. Nehezebb feladat, mint az előző, mivel a Landstalker nem olyan jó hegymászó, mint a Patriot!

Irányzékold be az autót a kis stéggel és az 1. ponttal szembe, majd tűz! Nehéz feladat, hiszen keresztbe kell menned, és könnyen fennakadhatsz valamelyik cölöpön. Ugrás a vízbe, balra fel egyenesen a kis szigetre, itt a 2., majd ugrass le egyenesen, tovább a szemben lévő kerítésig, ott jobbra fordulva eléred a 3. és 4. EP-t, kissé visszafelé pedig az 5.-et. Ezután irány Ray kedvenc vécéje, odalent megtalálod a 6. pontot, fel a lépcsőn, egyenesen a szoborhoz vezető lépcsőre, ott a 7. Irány vissza, a korlát mellett ott a 8. pont, majd a kis híd körül elérheted a 9., 10. és 11. EP-t is. Ezután irány a park túlfele, ahol a 12. EP árválkodik, és zsebre teheted jutalmadat...

II.8.3.3. Multi-story Mayhem (Staunton Island)
Ez egy trükkös feladat, mivel nem olyan kézenfekvő, mint az előzőek. Kell szerezed egy Stalliont (sima, nem Diablós!), és azzal behajtani az ominózus parkolóházba Stauntonon, a Pay 'n Spray és az Asuka házához vezető út között. Ha odabent találsz egy ilyen járgányt, tolass ki az útra, szállj ki belőle, majd hajts vissza!

20 EP-t kell megérinteni 2 perc alatt, bármilyen sorrendben, ha áthajtasz valamelyiken, az 5 másodpercet hozzáad az időhöz, elég hálás dolog, de így se lesz könnyű dolgod. Itt nem lehet itinert adni, célszerűen szintről szintre kell haladni, az utolsó EP a levegőben van, tehát rá kell ugratni a legfelső szint rámpájáról!

II.8.3.4. Gripped! (Shoreside Vale)
Újabb Patriot verseny, Shoresideban, a Cedar Groove piknikező területén (rejtekhelyről bal, le a hídon, bal és jobb) és környékén. 20 EP,5 perc alatt, tetszőleges sorrendben, mindegyikre 15 másodperc van. Hajrá!

Az 1.-t megtalálod a földúttól balra, fent a jókora sziklán. A 2. a túloldalon van, de ne szemből kapd el, hanem a balszélén körbeautózva érintsd meg. A 3. a hegyoldalban van, a legjobb kapaszkodó a 2. ponttól jobbra található, majd tovább föl a 4. és 5. pontért - és egy kis extra időért! Menj át a hegytetőn, és óvatosan balra a 6. pontig. Továbbra is óvatosan a hegygerincen a 7. EP-ig, amit jobbra hátul találsz. Oké, a hegyes rész megvan, irány az utca! Menj felfelé egy kicsit, a 8. EP a szikla szélén vár rád. Tovább fel az emelkedőn, majd a lezárt alagútnál térj le az útról jobbra, könnyen megtalálod a 9. pontot, majd egy hosszú hegymenet után ott a 10. is, majd balra a 11. Irány balra, a szikla mellett, Cedar Groove házai mögött a 12., majd tovább a város felé a 13. pontig. Óvatosan a sziklaperemen a 14. ponthoz, majd kapaszkodás felfelé a 15. ponthoz. Óvatosan, finoman fékezve le a hegyről, a 16. elég veszélyes helyen, a szakadék szélén figyel. A 17. föntt a magas égben, csak egy Patriot érheti el... Ismét lejtmenet, még óvatosabban, mint az előbb, a 18. pontra. A vége egy könnyű levezetés, a 19. EP-t visszafelé, sima terepen érheted el, majd az utolsó, a 20. az alagút bejáratánál kéklik. Ennyi...

II.8.4. Robbanó kisautók: Toyz

A három városrészben négy játékszállító furgont találsz, melybe beülve jópofa küldetést teljesíthetsz: kis, robbanóanyaggal preparált távirányítású versenyautókkal kell felrobbantani megadott gangjárműveket. Vigyázz, ha az idő letelik, az utolsó kis autó felrobban - ha pont melletted történik ez, annak végzetes következményei lehetnek, így az utolsó másodpercekre vidd ki őket az útra! Minden felrobbantott céljármű 1000 dollárt ér, és bármikor újra megpróbálkozhatsz a saját rekordod megdöntésének, pénzt csak az újabb találatokért kapsz (azaz ha elsőre 4 autót söpörtél el, kapsz 4000$-t, ha a következőre 6 jön össze, az előző csúcson felüli mennyiségért 2000-et).

II.8.4.1. Maffia Massacre
Az autó Portlandban, Toni éttermével szemben van. Két perc alatt minél több Maffia Sentinelt kell felrobbantanod. Nem lesz nehéz, az étterem környékén sok köröz belőle.

II.8.4.2. Diablo Destruction
A kocsi Portland Hepburn Heighst negyedében van, a magasvasútra vezető lépcső mögötti udvarrészen. Két perc alatt annyi Diablo Stallionttt kell a levegőbe repíteni, amennyit bírsz. Ki a kis bejáraton a lépcső mellett, a kétszer kétsávos úton akad belőlük elég!

II.8.4.3. Casino Calamity
Ez kicsit jobban el van dugva. Menj Stauntonba, Kenji kaszinójához, állj a kaszinónak háttal, előtted a T elágazó. A jobboldali út és a felső út közti sarkon menj át a kis élőnövényes elválasztón, ott a kocsi. Két perc, a célpontok ezúttal a Yakuza Stringerek. Vigyázz, a kisauto feléd néz, nehogy saját vermedbe ess! Fordítsd meg, ugrasd át az elválasztó részen, a kaszinó előtt furikáznak áldozataid, legjobb balra indulni.

II.8.4.4. Rumpo Rampage
Menj Shoreside Vale-ben a búvóhelyed mögötti lakóházhoz, a hirdetőtáblák mögött ott parkol az autó. Ismét két perc, célpont: Hood Rumpo XL. Ez elég gázos, ugyanis sokat kell hajtani a célpontokért: kis korrekció után menj ki egyenesen, majd balra, lefelé. A hídra szoktak felkaptatni a fiúk, itt lehet elkapni őket, ám odáig majd' 20 mp az út. Ennél talán jobb, ha nagy gázzal, egyenesen leugratsz a dombon, az alagút elé, a kocsi legtöbbször talpra esik, és balról mindig befut egy-egy furgon.

II.8.5. Különleges kaszkadőrmutatványok: Uniqe Stunt Jumps

Rengeteg hely van a városban, ahol lehetőséged nyílik megreptetni egy autót. Ezek különféle rámpák, ugratók. Egy-egy szép mutatványért kapsz pénzt, és a statisztikába is bekerülnek a különféle adatok (repülés ideje, hossza, stb.), ám van 20 magasan díjazott móka is - ezek az ún. különleges vagy egyedi kaszkadőrugratások. Mindegyiket teljesítened kell a 100%-os játékhoz, ám ahhoz, hogy a program érvényesnek tekintse a bemutatódat, bizonyos feltételeknek is eleget kell tenned. Az alábbiakban a helyek megadása mellett ezeket is leírom. Minden sikeres (regisztrált) ugrásért +5000 dollárral emelkedik a jutalmad (tehát az elsőért 5000 jár, majd 10, 15 és így tovább - a vége 1 millió lesz!).

II.8.5.1. Portland
Érdemes ezeket az ugrásokat rögtön a játék elején letudni, mivel szép pénzt tudsz így hamar összekaparni (összesen 180 ezer dollárt, ami jó alap csajozni és fegyvert vásárolni). Ekkor azonban csak egy igazán alkalmas gép áll rendelkezésedre: Harwooodban, az Easy Credit autószalon kirakata mögött (törd be...) álló Banshee. Én az alábbiakat mind ezzel a géppel teljesítettem - amúgy is talán a legjobb paripa az akafdályversenyre.

- 1. A rejtekhelyedről kikanyarodva fordulj balra, és menj le vízpartra. Az ettől balra lévő füves részen, amint eléred a gyalogos felüljárót, látsz egy betonrámpát. Ez az ugrató, természetesen a túloldalról, azaz délről északnak tartva kell elkapnod, mivel a felüljárón kell átrepülni, tisztán (azaz nem érhetsz hozzá a szerkezethez). Elég sok a helyed, nem lehet gond, bár az egyenetlen talaj miatt kell tartani a kormányt rendesen.

- 2. Ismét a rejtekhelyedtől indulunk, balra, délnek. A kínai negyed szélén elérsz a Callahan hídhoz, ez előtt kettéválik az út, egy pálya lefelé tart, a másik szintben tovább. No most. Ezen kell maradnod, de a kék tartóoszlopok után bekanyarodni a híd alá, a fűre. Itt lesz egy füves domb, mint ugrató, a két kereszttraverzen kell átrepülnöd (tehát keleti irányba). Nagyon nehéz, mivel sajnos a nekifutási szakasz rövid. Én csak úgy tudtam abszolválni, hogy padlógázt nyomtam szinte a rejtekhelytől kifordulás után (!), és megállás nélkül, megfelelő korrekciókkal vágtattam a dombra. Elsőre így is picit hozzáért a hátsó kerék az utolsó gerendához, de szerencsére megkaptam a pontot (valószínűleg tehát elég, ha a kocsi nagy része átjut simán az akadályokon).

- 3. A kínai negyedben lévő metrólejárónál elég feltűnő az a deszkaugrató. A magasvasút sínjeire kell felugratnod, mivel szép hosszú a ráfutási szakasz, nem lehet gond, csak a forgalomra figyelj.

- 4. A következőket a Callahan-hídtól indítjuk. Innen indulj előre, keletnek, majd az első kereszteződésben balra, délnek (a sárga táblánál). Egyenesen menj, amikor kanyarodik az út, te ne tarts vele, menj tovább egyenesen, le a partra. Balra látsz egy földhányást, ez az ugrató. Nagyon hosszú "lendítő" szakasz van előtte, de ez kell is, mert át kell repülnöd a vízen. A lényeg, hogy menj le egészen a dokk végébe, és innen egyenesen, mindenféle korrekció nélkül, nagyjából középen kapd el a dombot. Úgy, mint előbb, itt is elég letenni a gép nagyját a placcra, nekem volt, hogy a két hátsó kerék lelógott, de sikerült regisztrálnom.

- 5. Ahol az előbb földet értél, lesz pár deszka egy kerítésnek támasztva, némi terelőkúp mellett. (Tehát a hídról egyenes, le jobbra, végig az úton, ahol felkanyarodik, be jobbra a nagy épület mellett, ez a Rave

diszkó, ahová majd Mariát el kell hoznod). Az első raktárt kell csont nélkül átvinned. Itt is van egy hosszú nekifutó, a móló (ennek végében van egy csomag), csak ugye itt erősen kell korrigálnod, hogy jó irányba állj. A legjobb, ha középen, egyenesen tolod, majd a fák után egy határozott jobbal, gyenge ballal irányba állsz, a gázt el nem véve. Középen kapd el a pallókat, akkor nem lesz gond, ha elfordulsz, lecsúszol, menthetetlen a dolog.

● 6. Ismét induljunk ki a hídtól, told neki egyenesen, a buszgarázsig, itt egy határozott hátraarc, indulj vissza a híd felé. Balra, egy füves részen újabb deszkatáklolmány, mint dobbantó, itt is az épületen kell átszállni, érintés nélkül. A legjobb, ha irányba állva nekikoccansz a rámpának, majd egyenesen hátratolatsz, koppanóig, a kerítésig. Várd meg, míg nincs forgalom, aztán gázt neki. Ha nem jönne össze, megpróbálhatod messzebbről is a nekifutást.

● 7. Irány a kikötő! A kapun befutva jobbra át - a tréler előtt ugrató, úgy kell átröpülnöd, hogy ne érj hozzá egyik "dobozhoz" sem. Süti.

● 8. Elég kemény feladat. Stauntonból Portlandra menet a Callahan-hídon tarts középen, míg eléred a sárga-fekete "rámpát" (a középső lezáró vége). Ezen kell dobbantanod úgy, hogy alul a füves részen landolj, anélkül, hogy érintenéd a híd szerkezetét. A dolgot az nehezíti, hogy az ugrató előtt bejelentkezik a "Welcome" képernyő, ami megakasztja a lendületet. Épp ezért jobb, ha még a híd megjavítása előtt teljesíted a feladatot - a Banshee átfér a híd széle és a záróbakok között, menj a szakadásig, állj irányba, picit a középtől jobbra, aztán padlógáz. Nekem úgy harmadszorra jött össze a csont nélküli ugrás, de meg lehet csinálni, csak legyél türelmes....

II.8.5.2. Staunton

● 9. Az Asuka házához közeli többszintes parkolóház tetején találsz egy dobbantót a délnyugati sarokban. Elég nagy lendülettel (pl. Infernus, ellenkező sarokból, padlógáz) nem lesz gond az ugrás regisztrálása. Nekem sikerült úgy is, hogy a fák bal oldalán lévő járdára ugrattam, és a fákon átrepülve is.

● 10. Asuka háza a következő cél, ez előtt az utat követve csorogj le a konténerekig. Balra van két betonrámpa, utána, a délkeleti sarokban, a placc szélén egy földhányás. Ez lesz az ugrató, a vízen átszállva a szemben lévő betonozott területre kell leesned. A gáz a lendület kimérése, ugyanis ha kicsi a dobbantás, leesel, ha nagy, átrepülsz a célon, ismét a vízbe. Egy erős géppel épp ezért azt javaslom, a második betonugrató tetejéről indulj, nekem egy Infernussal így sikerült abszolválnom a feladatot.

● 11. A rejtekhelyről indulunk, bal, jobb, ki a sztrádára, és jobbra, délre. A két útpályát elválasztó építményre kell felkaptatnod (kicsit érdekes a feljutás - a betonrámpán kaptass fel óvatosan, hogy ne ess le), majd tolni neki, ne túl erősen, hiszen lesz két fa közben, ezek után jön egy földes emelkedő, itt már padlógázzal kell menned (a legjobb, ha az első fa után, irányba állva nyomod be a pedált koppanóra). A legszebb, ha sikerül átugranod a Callahan-hídon, ám ha csak a túloldali hirdetőtábláknak csapódsz neki, az is ér!

● 12. A Callahan-hídról délnek tartva, rögtön balra, majd jobb kéz felől találsz egy Internet-kávézót (csupa üveg épület, sok számítógéppel). A cél: a középső tábla áttörése, felvágtatás a lépcsőn, kiugrás az emeleti ablakon, a szemben lévő járdára. Egy jól gyorsuló géppel nem lesz gond, az említett középső kirakattal szemben van egy lejtős lejáró (ez vezet Ray titkos garázsához /"Marked Man"/), tolass le ide, aztán padlógáz.

II.8.5.3. Shoreside Vale

Az első köröket a reptéren futjuk. Fontos: jó állapotban lévő géppel menj oda, hiszen át kell törni a sorompót, és az ugrások sem könnyűek. Háromnégy dobbantás után menj vissza a zárt parkolóhoz, ott találsz egy Infernust, ezzel meg lehet oldani a feladatokat. Ha bennragadnál, a nagy terminál mögött áll két Rumpo, illetve hátul a helikopter-leszállónál egy járőrkocsi.

● 13. A sorompótól kövesd az utat. Lesz egy kanyar délre, majd fel nyugatra - rögtön szembe látsz egy repülőt, előtte lépcsővel. Tolass egészen hátra a főépületig, aztán hajrá, ugrass át a gépen. Természetesen egy jól gyorsuló gép kell ehhez, én egy Stringerrel abszolváltam ezt.

● 14. Az előző után haladj tovább nyugatnak. Az út elkanyarodik, itt a kanyarban, szemben áll egy hangár, ezen kell átrepülni csont nélkül, a baloldalán lévő sárga-fehér csíkos betonbakok bármelyikének segítségével. Nehéz, de nem lehetetlen; egy Infernus-szal teljesítettem, egészen hátratolatva a füves részig, innen padlógáz, jó időben ráigazítva a gépet a bal szélső rámpára. A sebesség és lendület mellett kritikus, hogy pont vonalban, egyenesen, középen kapd el az ugratót.

● 15. Menj tovább délre. Ahol az út elkanyarodik, szemben ismét egy hangár (McAdam Airways), jobbra a három ugrató, balra helikopterek. Menj el nyugatnak, amíg a pálya engedi, aztán tűz, ismét az épületet kell átvinni, érintés nélkül.

● 16. A helikopterektől tovább északra, a fűvön, a kifutópálya mentén, találsz egy újabb hárombakos hangárt. Feladat ugyanaz, mint eddig, egy Infernussal a szitakötőktől, irányba állítva a gépet nem lehet probléma.

● 17. A reptértől indulj el a városrészbe, a hídról/alagútból kivezető úton. Jobbra lesz egymás után két reklámtábla, egy piros 69th Street és egy Mean Street Taxis feliratú fekete. Ezek előtt vezet be egy földút, mely egy leszakadt fahídhoz vezet. Ez az ugrató, jó lendülettel dobbants, a túloldalon kell landolni.

● 18. A következő rámpa ugyanaz, amit Asuka bosszúhadjáratánál használhattál, a "Bait" küldetésben, Pike Creekben. A legegyszerűbb, ha az előbbi úton a reptér felől követed az utat északnak, fel a dombra, ez elkanyarodik nyugatnak. A tetőn jobbra van egy földút, balra viszont az Undercover Storage Company telepe, ide kell behajtanod, de ne ezen a kapun, hanem a sarkon befordulva a másikon, a fehér tartályok között. A rámpa pont ezzel szemben van, tehát szemből, az út túloldaláról tudsz lendületet venni. Az ugratót picit balról kell venned, ugyanis a cél a szembeni, kerítéssel elzárt terület (ez nagyon fontos!), ahol egy másik rámpa is van. Nekem egyébként úgy jött össze a dolog, hogy a pallókat érintve kiestem az utcára, de a program regisztrálta, hogy a célterületen ipiapacsoltam... (Ha bennmaradsz, és még ott van, szedd fel a titkos csomagot is rögtön.)

● 19. Vissza az előbbi udvarra, de most az ugratónál jobbra át. Itt egy kis köz az épület és kerítés között, a végében egy újabb deszkadobbantó. Innen az ötgarázsos épület tetején kell landolnod, tisztán. Nem egyszerű, hiszen elég rövid a nekifutási hely (egy Stinger hálás erre), de pár próbálkozás után megoldható.

● 20. Nos, ez az egyik legfogósabb, főleg megtalálni, mert nem túl egyértelmű. Kiindulópontnak vegyük a rejtekhelyed - hajts ki egyenesen, és csorogj le a dombon, majd jobbra, ez az út vezet ugye az alagúthoz. Menj túl ezen, át a graffitis átjárón, a híd alatt, felfelé a hegynek. Bal oldalt az utat egy természetes "korlát" zárja le, egy füves sziklataréj. Ez maga az ugratót! A vízen kell átrepülnöd, a szárazföldre - nekem az jött be, hogy egy Cheetával elindultam ezerrel a híd alól, majd a taréj közepén, a legmagasabb ponton, szinte pontosan nyugatra állítva a kocsi orrát dobbantottam, vagy kétszázzal. Az egyetlen bukta a forgalom, ezt esetleg leállíthatod egy-két keresztbe állított géppel.

II.8.6. Fegyveres őrjöngések: Rampage

Rampage (ejtsd: rempédzs), azaz őrjöngés. Ámokfutót játszhatsz, a halálfejes

tokent felvéve a kezedbe kapott fegyverrel kell 120 másodperc alatt megadott fajta és számú embert vagy járművet eliminálni. A jutalom ugyanaz, mint az ugrásoknál: az elsőért 5000$, majd ez nő ötösével, a vége itt is egymillió zöldhasú. 20 feladat van, mindegyik ikonjához két fellelési hely tartozik. Ha az első helyen elbukod a partit (ezért semmiféle retorzió nem jár), a halálfej a másik ponton jelenik meg, ha ezt is elszúrod, visszakerül az elsőre. Mivel sok esetben e helyektől függően lehet nehezebb vagy kicsit könnyebb a feladat, az alábbi leírásban külön hangsúlyt helyeztem arra, hogy a legideálisabb módszert mutassam be. Épp ezért, ha azt javaslom, a 2. helyen hajtsd végre az akciót, ez azt jelenti, hogy fel kell venned az elsőn az ikont, majd áthajtani a második helyre, és kivárni, míg letelik a hátralévő idő.

További alapvetések:

- az akciók közben nem válthatsz fegyvert, nem teheted el a nálad lévőt sem, az idő leteltével az eszköz eltűnik.
- a feladathoz kapott fegyver lőszere végtelen;
- autóval bárhová elmehetsz a küldetés ideje alatt;
- életerőt, páncélt, adrenalint felvehetsz akció közben;
- az őrjöngés idején összeszedett rendőrcsillagok az idő leteltével elévülnek.

Minden esetben ments a sikeres őrjöngés után, előtte 100 páncél, 125 életerő beszerzése kötelező. Ha embert kell ölni, ennek érdekes technikája van: az adott faj (pl. maffiózók) képviselői az ikon környékén (vagy bárhol, ahová elhajtasz kocsival) nagy számban megjelennek. Ha megölöd őket, újratermelődnek, de sokszor csak akkor, ha mindenkit megölsz az adott területen. A felbukkanást azzal gyorsíthatod ha "ingázol", azaz például egy pozícióból elfutsz jobbra, majd visszafutsz az előző helyre. Ha befutnak a mentősök, rájuk vigyázz: a fiúk általában sikeresen újraélesztik áldozataidat, így újratermelik a "nyersanyagot". Ajánlott a feladatokat hamar elintézni, még mielőtt az adott banda a küldetéssor végrehajtása miatt nem lesz berágva rád, ekkor nem lőnek vissza, különben kapsz rendesen, ilyenkor célszerű fedezékből támadni. Az alábbi leírásban minden esetben a "mérges állapotot" feltételeztem. Minden más tipp és trükk menet közben!

Megejgyzés: A leírásban az egyes akciókat önkényesen számoztam be, folytatólagosan, elsősorban, hogy tudjak rájuk hivatkozni. Sajnos a program semmiféle egyéb megkülönböztetést, mankót nem nyújt, így kicsit nehezebb nyilvántartani, melyikkel végeztél már - az egyetlen segítség az, hogy egy sikeres akció után az ikon eltűnik a területről.

II.8.6.1. Portland Rampage

II.8.6.1.1. Rampage 1: 30 Diablo-tag lelövése M-16-tal

- 1. Red Light District; Luigi bárjával szembeni épület mögötti átjáróban (a Video feliratú portálnál fordulj be)
- 2. Chinatown; a régi iskola épülete mögött, a Callahan híd lábánál, a kosárpálya közelében

Az első hely a Diablók területe, sok a pisztolyos, ám elég kevés az alapanyag, nem ajánlom. A 2. helyen a kosárpályán találsz rengeteg áldozatot, főleg baseballütőkkel. Mielőtt beválallod a küldetést, egy kis előkészítés: a területen két elkerített rész van, balra egy pici, hét autórámpával, a másik a pálya. A kettő között egy kis domb, fákkal. Ez lesz a mi helyünk! Egy kocsival döntsd le a pálya domb felőli kerítését, menj az ikonhoz, vedd fel, majd a géppel kaptass fel a dombtetőre, és ugorj a tetejére. Innen kényelmesen vadászhatsz, elsősorban a pályán, aztán a másik oldalon is, ráadásul nem bánthatnak a fiúk. Ha üres a placc, ugorj le, menj el a kínai negyed felé, vadássz még, ha jönnek utánad, fuss vissza a kocsira.

II.8.6.1.2. Rampage 2: 10 jármű felrobbantása kézigránáttal

- 1. Saint Marks; a magasvasút sínén, a kórház közelében
- 2. Trenton; szintén a vasúton, csak tovább, a kikötő felé

Az első helyet javaslom, rögtön kiderül miért. A legjobb, ha lemész a kikötőhöz, a buszgarázsból elkötsz egy Coach-ot, és ezzel felmész Marco bisztrójához, ezzel szemben van a magasvasút lépcsője. Fordulj meg úgy, hogy lefelé nézzen a busz orra. Sétálj fel, föl a sínekre, szedd fel az ikont, majd rohanj vissza a buszhoz, és irány a kórház, állj keresztbe az ezzel szembeni kereszteződésbe. Ez a pozíció több szempontból előnyös. Egyrészt felfog jó pár kocsit - ha összejött egy csomóba négy-öt, gránátot nekik. Aztán. Az őrjöngésedre a gyalogosok elkezdenek püfölni, és a kórház előtt van két szív, így itt gyógyíthatod magad közben. Kb. négy autó is van errefelé - egy mentő, 1-2 rendőrautó és lejjebb egy Perennial, így könnyen összejön a 10 áldozat, ha mégsem, fuss lefelé, majd jobbra, ott a régi iskola parkolója két kocsival.

II.8.6.1.3. Rampage 3: 13 jármű eliminálása rakétavetővel

- 1. Trenton; a régi iskolával szemben (keletre) áll a "Bank of Liberty" épülete, ez mögött találsz egy bejáratot, rögtön jobbra ott az ikon.
- 2. Callahan Point; a Greasy Joe's Diner mögötti nagy épületnél, a kerítésen belül, a bisztróhoz közel.

Bár a 2. hely csábító az autóút miatt, én mégis az elsőt javaslom. Mielőtt felveszed az ikont, állíts be az udvarra két autót, ezeket rögtön felrobbanthatod. Ezután sétálj fel a rámpára, innen kényelmesen, mindenféle zavarás nélkül vadászhatsz (rögtön szemben van egy parkoló furgon is). Ráadásul, ha összevesznél a zsarukkal, egy csillag is van itt. Süti!

II.8.6.1.4. Rampage 4: 25 Triad-tag megölése Uzival

- 1. Chinatown; a búvóhelyedről balra, azon a sarkon kell befordulnod, ahol az út egyik felén a nyilvános telefonos ház van, a másikon a Rockstar logós épület. Ennek háta mögött, egy sikátorban találod az ikont (a bejáratot egy ott parkoló Pony jelzi).
- 2. Portland View; A Supa Save falánál, az oda vezető lépcsővel szemben.

A 2. hely is jó, például eltorlaszolva a lépcső tetejét egy busszal, és levadászva az ellent, így a hátad védve van. Nekem mégis az 1. jött be. Egy taxival és a Ponyval eltorlaszoltam a sikátort, felszedtem az ikont, kifutottam az utcára, pár lövés, és amint a figyelmet felkeltettem, visszamásztam a kocsik mögé, így nem tudtak utánam jönni a sárgák. Ha elfogyott a nép, ugorj ki, a Rockstaros épület előtt össze szokott torlódni úgy 5-6 koma, gyorsan sorozd meg őket, aztán vissza a fedezékbe. Mindkét helyen hamar jönnek a mentők, így reanimálnak pár áldozatot. Az újratermelődést gyorsíthatod, ha megsorozol egy-két kínai halasautót.

II.8.6.1.5. Rampage 5: 20 Maffiózó kinyírása AK-47-tel

- 1. Saint Marks; menj Mama Cipriani étterméhez. Ez felett, a barna ház mögött van egy átjáró, ott parkol egy Sentinel, mögötte életerő, lejjebb páncél és kalasnyikov. Az ikon a kocsival szemben, a két rózsaszín garázs között vár.
- 2. Saint Marks; Mama éttermétől egy blokk délre, a "1 Hour Photo" mellett kanyarodj be a sikátorba, itt van egy kerítéssor, három bejárattal, az ikon a középsőben lesz - és itt csillog egy csillag is.

Sok különbség nincs a két hely között, mindkettő veszélyes, hiszen a maffiózók jól fel vannak fegyverezve. Egy trükkel könnyíthetsz az életeden, ehhez kell egy autó, és némi tűzerő, szedj össze valamit (lásd a **"Fegyverek"** fejezetnél a lehetséges helyeket). Menj az autóval az 1. helyre, és állj pontosan a Sentinellel szembe, így a két kocsi torlaszt alkot (legjobb egyébként egy Coach - ezel a kocsira merőlegesen is beállhatsz, rögtön meglátod az előnyét). Ugorj át rajtuk, a placc szélére, mely az utcára néz, balra tőled az életerő. Vegyél elő valami lőszerszámot, és kezdj vadászni az utca népére, de a maffiózókat ne bántsd (visszalőnek). Hamarosan összeszedsz egy csillagot, várd meg, míg egy zsaru feltűnik a színen, és fut feléd. Ekkor ugorj ki, kapd fel az ikont, és vissza az előbbi helyre. Ha jól csinálod, a rendőr valahol alattad dzsoggingol, de nem tud elérni. Semmi más dolgod nincs, mint elkezdeni a maffiairtást. Ez a trükk: ha rendőr van a színen, az ellenség nem használja a fegyverét! Szinte nevetséges céllövöldévé válik a terep, itt is gyorsíthatod a dolgot, ha az elhaladó Maffia Sentineleket megsorozod, és egy-egy irtás után felfutsz pár métert, majd vissza (csak ne ess le a perem-

ről). A rendőrökre vigyázz, max. két csillagot szedj össze! Ha vége a dalnak, ülj be valamelyik gépbe, menj el a fentebb leírt helyre, a sikátorba, a csillagért, a maradékot pedig autózd le (de nincs messze a Pay 'n Spray sem).

II.8.6.1.6. Rampage 6: 20 Triad-tag levadászása puskával

- 1. Trenton; keresd meg a Mean Street Taxi telepét - ez a Bitch 'n Dog Foodtól északkeletre van, a magasvasút alatt. Ez mellett van egy átjáró, itt vár az ikon.
- 2. Portland View; picit trükkös - menj a rendőrséghez, e mellett kaptass fel a dombra, szállj ki. Indulj el a kórház felé az épület mögött, fel a betonpárkányra, ott lesz halálfej.

Elég könnyű feladat mindkét helyen. Ha a taxiteleptől elindulsz visszafelé, találsz egy életerőt, ez a hely jó vadászatra (főleg egy autó tetején állva). A másik se rossz, ugye ott a kórház, a maga két szívével, ám a szomszédos rendőrség miatt kissé forróbb a szitu.

II.8.6.2. Staunton Island Rampage

II.8.6.2.1. Rampage 7: 20 Yardie-tag eltörlése rakétavetővel

- 1. Bedford Point; búvóhelytől jobb, jobbra, előre a négysávosra, és balra a templomhoz. E mellett egy kis átjáró, mely a temetőkertbe visz. Közvetlen az épület mögött, jobbra ott az ikon.
- 2. Bedford Point; keresd meg azt a parkolót, mely King Coutney utolsó küldetésében (Kingdom Come) szerepel - általában Donald székhelyétől. Menj át egyenesen, hogy kijuss a fekete kupolaszerű épülethez (ezzel szemben van egy parkolóház). Az ikon az udvarból kijövet balra, a lépcsők mellett, a bokrok között rejtőzik.

Elég kemény feladat; azt kell elérned, hogy a jamaikaiak ne tudjanak elérni, különben kinyírnak, a rakétavetővel nem tudsz védekezni, hisz magadat is felrobbantanád. Sokat variáltam, végül a következőknél maradtam. Az első helyre menj, a templomhoz, egy gyors autóval, és állj meg orral északnak. Vedd fel az ikont, majd autó, rögtön jobbra, egyenes, a traverzek után jobbra. Balra lesz az AM Co. székház, ezt elhagyva jobbra találsz egy üvegfalú épületet. Törd be a kirakatot, mássz fel a lépcsőn, hátra arc, innen a sarokból robbantsd ki az üveget a keleti falon. Ez egy kényelmes pozíció. Az áldozatok nagy tömegben a keletre futó utcában jelennek meg, illetve szembe veled, kicsit balra, a kerítésnél. Ha esetleg sikerül befutniuk alád, és leáll emiatt a termelődés, lőj le egyet, kb. az út közepére, ez kinyírja a fiúkat. Lehet, hogy elsőre így se jön össze, de ne add fel!

II.8.6.2.2. Rampage 8: 17 Yardie-tag fejbelövése mesterlövészfegyverrel

- 1. Torrington; az AM Co. (AM) székház tetején, első szint (feljárat a nyugati oldalon, a parkoló bejáratánál)
- 2. Torrington; Kenji kaszinójánál, fent a magasban, az egyik átjárón.

Mindkét hely jó. Az első a biztos kezűeknek: miután felvetted az ikont, mássz fel a lépcsőt lezáró/befedő kis építmény tetejére, innen könnyen vadászhatsz, a legtöbben nyugatra, a járdán grasszálnak. Csak a lefejezés számít, de ne görcsölj, ha épp valami akadály takarja ki az áldozat fejét, inkább lődd hasba, lábon, bárhol, hogy kipurcanjon, és termelődjön a következő koma. Akik inkább utaznak a biztosra, favorizálják a másodikat. Ám felvétel után fussanak hátra, ugorjanak le a parkoló felé, és ennek mellvédje mögül vadásszák a népet. A legtöbb arc kb. egy méterre lesz tőled...

II.8.6.2.3. Rampage 9: 25 Yardie-tag felrobbantása gránáttal

- 1. Belleville Park; a tűzoltóság mögötti sikátorban
- 2. Liberty Campus; a búvóhelyedtől balra, balra le, majd rögtön be jobbra az épület udvarába.

Abszolút favorit az első hely. Egy gyors géppel tolass be, vedd fel az ikont majd autó, előre, kerülj meg a parkolót, és kaptass fel a stadion lépcsőjére. Innen, kb. féltávról, könnyű a móka, hatosával jelennek meg a fiúk a parkoló előtt!

II.8.6.2.4. Rampage 10: 25 Yakuza megsütése lángszóróval

- 1. Bedford Point; a 7. őrjöngésnél leírt parkoló, ezúttal a Donald székhelyéhez közelebbi sarokban.
- 2. Bedford Point; a templom, de ezúttal a túloldala, azaz keletről benyomulva az objektum és a nagy fehér épület közé.

Süti! A japók haverok, nem bántanak. Legjobb a 2. hely, innen told előre magad a nagy placcra, aztán mehet a barbecue. A beszáguldó tűzoltókra figyelj, no meg arra, hogy ne akarjon egy lángoló mikulás megsimogatni.

II.8.6.2.5. Rampage 11: 8 jármű megsemmisítése puskával

- 1. Belleville Park; északkeleti sarok.
- 2. Belleville Park; délnyugati sarok.

Tulajdonképpen mindegy, melyiket választod. Én a másodikat szerettem. Az előbbi buliból megmaradt tűzoltóautóval keresztben elálltam a kétszer kétsávos baloldali felét, mire elindult a küldetés, már négy járgány dudált az akadály mögött. A ciki a küldetésben az, hogy a puska szórása miatt nagyon közel kell menned a gépekhez, hogy begyulladjanak. Ám ha sikerül egyet elkapni, a láncreakció hálás lehet.

II.8.6.2.6. Rampage 12: 16 Yakuza leégetése, Molotov-koktéllal

- 1. Newport; menj ki a négysávosra (le a fegyverbolt utcáján, vagy az építkezés mellett), indulj délnek. A lejtő végén kanyarodj balra, azaz vissza, a másik két sávra. Itt, a felhajtónál lévő utolsó épület előtt lesz az ikon.
- 2. Newport; a parkolóház mellett, 8-Ball műhelye előtt.

Újabb könnyű feladat, a haveri kör lángoló szeretetétől övezve. Nekem a második hely jött be, leugorva a rámpáról, fel a kereszteződésbe, ahol az Asuka házához vezető út lekanyarodik. Itt rengeteg japcsi bukkan elő minden irányból, főleg az említett pálya felől. Magadra kell vigyáznod, hiszen a koktélt közelebbről kell kínálnod. Csak ügyesen!

II.8.6.2.7. Rampage 13: 15 jármű elpusztítása M-16-tal

- 1. Liberty Campus; menj a telefonhoz, ha délről hajtasz, előtte kunkorodj le jobbra, az egyetem mellé (pont szemben a Yardies főhadiszállásával).
- 2. Fort Staunton; az építkezés területén, északkeleti sarok.

Az elsőt javaslom, praktikus okból: ha felvetted a küldetést, irány nyugat, a stadion mögötti nagy parkoló. Itt hat autó áll, a tieddel együtt hét, azaz majdnem a penzum fele. A gépeddel álld el a felső kereszteződést (a nagy Rockstar hirdetéssel szemben), esetleg egy másikkal besegíthetsz. Ez összegyűjt 4-5 autót, ezeket elimináld, ha nem jön fentről senki, fuss ki a négysávosra. Ha már csak fél tucat hiányzik, irány a parkoló, és varrd el a szálakat.

II.8.6.3. Shoreside Vale Rampage

II.8.6.3.1. Rampage 14: 20 Cartel-tag levadászása mesterlövészfegyverrel

- 1. Pike Creek; ugyanott, ahol a 19. különleges ugratás volt, a rámpa előtt, a láda mögött.
- 2. Pike Creek; a rendőrség mögött, a jobboldali garázssor tetején (legegyszerűbb egy autóval a mellvédhez állni, és ennek motorházáról leugrani).

A Kartellel nehéz, hiszen erős tűzerővel rendelkeznek. Nekem abszolút a 2. jött be: menj előre, a garázs szélére, és ugorj le a rámpa mellé, állj be a falhoz, így a hátadat a deszkarakás takarja. Innen szembe, amerre a rámpa mutat, könnyen vadászhatsz, és jól védve vagy. Ha elfogy a nép, lépj ki, fordulj meg, lőj ott is párat, majd vissza a fedezékbe.

II.8.6.3.2. Rampage 15: 20 Cartel-tag megpirítása lángszóróval

- 1. Cedar Grove; a kanyargós szerpentinről fordulj jobbra, balra a második ház garázsa mögött van az ikon, a helyet egy parkoló Landstalkerről azonosíthatod be.

- 2. Cochrane Dam; az import/export garázs udvarában.

Ez az a feladat, ahol szerintem sokan elvéreznek, nekem is jó pár keserves órát szerzett - míg meg nem tanultam egy trükköt. Ezt adom most át.
A hely az 1. legyen, vedd fel az ikont, majd hátra arc, kaptass fel a dombra, koppanóig. Egy sövénykerítés mögött állsz, a túloldalon utca és áldozatok. Most jön a trükk: kapcsolj felülnézetre (Camera; alapban HOME vagy C). Így láthatod a pályát és magadat. A teendő a következő: tűz, majd a bal/jobb gombokkal egy 180 fokos félkörív húzása. A Kartell nem lát, így nem is lőnek rád, viszont megpirulnak. Ezután tűzgomb felenged, a bal/jobb gombbal sétálj arrébb (remélhetőleg látsz pár komát), majd ismételd a fentieket. Szerencse csak ahhoz kell, hogy elég sütnivaló termelődjön, nekem második nekifutásra másfél perc alatt összejött a dolog, karcolás nélkül...

II.8.6.3.3. Rampage 16: 20 Southside Hoods lelövése puskával

- 1. Wichita Gardens; a rejtekhelyedről le balra, a híd bal oldalán, úgy a második bumszlinál ugorj fel a korlátra, odalent garázs, azon már láthatod az ikont, ugorj le.
- 2. Francis International Airport; a reptér lehajtójával szembeni nagy kék SUMO tábla mögött.

Nos, én az elsőt javaslom, praktikus okból: ha leesel a garázsról, keleti irányban előreügetve menj a téglakerítés és a híd találkozásához, itt sok áldozat, elég jól takarva is vagy, és ami a lényeg: ha megfordulsz, a bérház sarkánál egy életerő vár. A termelődést ingázással (előre, hátra) gyorsítsd, a feladatot tovább segítheted, ha lepotyogás után felszeded az ott parkoló autó mellől az adrenalinpirulát. Így elég süti a pite.

II.8.6.3.4. Rampage 17: 20 Southside Hoods lefejezése M-16-tal

- 1. Wichita Gardens; a SQUID tábla mögött (lásd a leírásban).
- 2. Cedar Grove; a kanyargós szerpentin első nagy kurflijánál, a GASOLINE tábla mögött.

A 2.-at felejtsd el, hiszen itt már a Kartell is felbukkan, nélkülük is lesz bajod elég. Az első viszont baba. Indulj el a szerpentin felé, ám az első balosnál, a betonkorlát végében kanyarodj le jobbra, a fűre, és gurulj előre. Az utolsó tábla mögött van a jel. Vedd fel, és az objektum bal oldalán ereszkedj le finoman, jobbra, átlósan ott az előbbi akcióban már ismerős garázs. Menj oda, kapd fel az adrenalint, és kocogj előre a már ismerős helyre, a téglakerítés és a híd találkozásához. Az alternatív tűzzel célozz, és adj a fiúknak.
A gyógyszer elég soká kitart, nem lesz nehéz a feladat, hiszen könnyebben célzol. Most se görcsölj, nem baj, ha egy-két kar/láb/testlövés becsúszik, de koncentrálj a fejekre. Némi ingázás persze itt sem árt.

II.8.6.3.5. Rampage 18: 15 jármű leamortizálása rakétavetővel

- 1. Pike Creek; a Turtle Head Fishing Co. udvarában menj fel a vaslépcsőn, az ikon a tetőn vár.
- 2. Francis Int. Airport; a Badfellas tábla mögött (reptértől felfelé, balra az utolsó plakát, Pike Creek előtt).

Az első hely süti! A reptértől felfelé kunkorodva, rögtön jobbra ott a nagy raktárbázis, a tetejéről ideális a pálya, hiszen se zsaruk, se a mérges járókelők nem bánthatnak. Kellemes, ha előtte egy géppel (pl. a reptér mellől lopott tűzoltóautóval) elállod a felső GASOLIN-táblás kereszteződést - mire felértem a helyemre, már 8 autó dudált idegesen a pályán... Ha ott mindenkit felrobbantottál, sétálj jobbra, az alsó elágazáshoz, majd vissza ide. Hamar megleszel!

II.8.6.3.6. Rampage 19: 20 Cartel-tag kilapítása valami járművel

- 1. Francis Int. Airport; a FatBurgerKid tábla mögött (lásd a leírásban).
- 2. Pike Creek; a reptértől felfelé, a kereszteződésben balra. Jobbra lesz egy szállítócég, az udvarán trélerekkel, az ikon ezzel szemben, a füves-bokros részen van, jó mélyen a természetben.

Egyetlen javaslat: ezt a bulit akkor vállald be, ha már megvan a Raytől kapott ajándék, a golyóálló Patriot! Azzal gyerekjáték; különben esélytelen vagy, bár bátrabbak megpróbálhatják, de csak egy gyors, fordulékony géppel (ezzel csak nagy sebességgel elütve patkol el a polgár). Ha megvan a Patriot, menj a reptérhez, és irány Staunton felé. Azon a részen, ahol az út elágazik, felfelé a hídra, és le az alagútba, a kettő pályatest között hajts be a füves részre. Menj el a táblákig, rögtön az első mögött ott lesz az ikon. Ezután vissza, le a reptér főbejáratához. Ezen a szakaszon (a metróhoz vezető lépcsőig és vissza) fel-le kényelmesen összeszedheted a 20 áldozatot. Ha nem golyóállóval mész, akkor a reptér és Pike Creek között menj egy kört, majd átmehetsz a Cohrane-gát felett, megállás nélkül, nem visszafordulva semmiért, és esetleg autót cserélve közben.

II.8.6.3.7. Rampage 20: 7 jármű megsemmisítése kocsiból kilőve

- 1. Pike Creek; a Punk Noodles bejárati kapusfülkéje mögött.
- 2. Cochrane Dam; a Turtle Head raktárától lefelé, északnak, a gát aljában, a "körpálya" melletti egyik szikla mögött.

A legkönnyebb akció, ha tudod, mit kell tenni. Az elsőt válaszd, ez rögtön, ahogy a reptértől felkanyarodsz, szemben, jobbra, a Turtle Head épületével átellenben van. Egy gyors géppel menj érte, vedd fel, majd tűz le, a reptér zárt parkolójába. Itt 8-9 autó vár a sorára, semmi más dolgod nincs, mint beállni az egyik mellé, oldalra nézni, és addig lőni, míg kigyullad, aztán nyomás a következő áldozathoz. Gyerekjáték!

II.9. Fegyverek

A játékban, erős öklödet is beleértve, pont egy tucat fegyver van. Ezek között mindenki megtalálja a neki kedves, megfelelő társat. A készségek egyik jellegzetessége a súlyuk, hiszen minél nehezebbek, annál lassabban tudsz velük futni, ha tehát menekülni kell, mindig válts át könnyű eszközre! Minden fegyvert egyedi színű "aura" vesz körül, erről messziről is felismerheted őket, így ezt is feltüntettem, alatta felsorolásban pedig a fellelési helyüket. Portlandban és Stauntonon van egy-egy fegyverbolt, ezeket a radaron pisztolyikon jelzi. A vásárlás metódusa egyszerű: ha van már nálad az adott készségből, töltényt vehetsz bele. Érdemes megemlíteni, és jó tudni, hogy a lőszerek mennyisége attól függően változik, hogy azt boltban veszed-e, rejtekhelyen találod, vagy a titkos csomagok beszerzése után a búvóhelyeden vágod zsebre őket - esetleg csalás árán jutsz hozzá. Az alábbi táblázatban ezt foglaltam össze:

Fegyver	Búvóhelyen	Vásárolva	Találva	Csalva
Pisztoly	90	50	50	50
Uzi	250	125	50	100
Gránát	50	5	-	5
Puska	50	25	10	20
Molotov-koktél	50	5	10	5
AK-47	300	150	120	200
Mesterlövészfegyver	50	5	15	5
M-16	600	300	60	200
Lángszóró	200	25	30	25
Rakétavető	50	5	-	5

II.9.1. Ököl

Könnyű fegyver, gyors sorozat végén már rúgsz is. Ha felveszel egy adrenalinpirulát, igazán jól használható, különben lassú és gyenge fegyver, ám mindig kéznél van...

II.9.2. Baseballütő

Közepes súlyú ütőszerszám, normál erejű, de lassú. Főleg utcai rablásra jó, lövöldözéssel hamar begyűjthetsz egy csillagot, ezzel sokáig lehet őrjöngeni. Jelölő színe a piros.

- a búvóhelyednél mindig van egy grátisz.

II.9.3. Pisztoly

Egy .45-ös Colt, nem túl erős, normál sebességű, könnyű fegyver. Tára 12 töltényt tartalmaz. Jelölő színe: zöld.

- fegyverbolt, Portland - 250$
- Callahain Point, az erőmű keleti falán, a párkányon (Greasy Joe büféjével szemben)

II.9.4. Uzi

Az egyes lövedékek kis sebzést okoznak, ám mivel a fegyver nagyon gyors, ezért ez összeadódik. 25-ös tára van, könnyű fegyver, jelölő színe a kék. Specialitása: ez az egyetlen fegyver, amellyel autóból is tüzelhetsz (oldalra nézés és tűz).

- fegyverbolt, Portland, Staunton - 800$
- rejtekhelyeden, 20 titkos csomag után.
- Portland, St. Marks, a Cipriani étteremtől délre lévő ház melletti, több udvaros sikátorban
- Portland, a Harwood-i roncsteleptől északra, a betontámfal É-ÉK-i csücskében (nehéz észrevenni!)
- Portland, Trentonban, a fűrészüzem (Sawmill) tetején (feljutás: lásd 30. csomagnál)

II.9.5. Gránát

Nagyon lassú, de nagyon hatásos könnyű fegyver. Jelölő színe a fehér.

- fegyverbolt, Staunton - 2000$
- rejtekhelyeden, 30 titkos csomag után

II.9.6. Puska (Shotgun)

Erős, de lassú, közepes súlyú fegyver, kis hatótávolsággal. Jellegzetessége a szórása, azaz egyszerre több embert is megsebesít. Sárga színnel jelölik.

- Staunton, Phil telepén - 1500$
- rejtekhelyeden, 40 titkos csomag után
- Portland, St. Marks, az egyik garázs tetején (a 14.-es csomag helye, a kis taxis park, át a tetőkön)
- Portland, Hepburn Heights, a park melletti nagy bérház északi felén
- Staunton, Belleville Park, az obeliszk mögött
- Staunton, nyugatra a Liberty Tree Office épületétől, a csónakkikötő északi felében
- Shoreside, Cochrane Dam, a fő gátépület aljában, keleti oldal

▶ Tipp: egy rendőrautóba ülve 5 lőszert kapsz a puskába (vagy ha nincs még puskád, kapsz egyet, 5 tölténnyel)!

II.9.7. Molotov koktél

Erős, ám nagyon lassú könnyű fegyver, épp úgy, mint a gránát. Sötétzöld színnel van jelölve.

- rejtekhelyeden, 60 titkos csomag után
- Portland, 8-Ball műhelyét és a Supa Save parkolóját összekötő alagútban, a csöveseknél
- Staunton, az egyetem, északi szárny északi része, keleti lépcsősor
- Shoreside, Pike Creek, a rendőrség mögött, egy garázsban, 2000$

II.9.8. AK-47

Hasonlóan az Uzihoz, az egyes lövések nem túl erősek, ám mivel a 30-as tárból a lövedékek gyorsan ürülnek, igen hatásos, nehézsúlyú fegyver, kellemes darab! Világos lila színnel jelölik.

- rejtekhelyeden, 70 titkos csomag után
- fegyverbolt, Staunton - 3000$
- Portland, St. Marks, Toni éttermétől keletre, titkos helyen, egy életerő-ikon mögött
- Portland, Trenton, a Liberty Pharmaceuticals tetején (feljutás: 25. csomag)
- Staunton, az építkezés - aljas helyen: menj át a második, keleti területre, itt a lakókocsi, autó, cső hármasnál irány az épülő ház előtti kerítés, ezt megkerülve, a ház kiugró része alatt találod, egy másik lakókocsi közelében
- Staunton, a templom melletti épületben (keletre), ennek délkeleti oldalán
- Shoreside, Pike Creek, kamionparkoló, a Punk Noodles nyugati oldalán

II.9.9. Mesterlövész fegyver (Sniper Rifle)

Elég erős, ám lassú fegyver, közepes súllyal. Nagy távolságból leszedheted az áldozatokat, távcsöve igen jól zoomolható, ezért akár nézelődésre is használhatod. Jelölő színe: narancssárga.

- rejtekhelyeden, 80 titkos csomag után
- fegyverbolt, Staunton - 10 000$
- Staunton, a tűzoltóság melletti épület (délre, Uncle BJ's Deli & Groceries), az MSX-FM tábla mögött, a hídról ugrass le érte, az oldalperemet rámpának használva
- Shoreside, Cochrane gát, a fák között

II.9.10. M-16

Már az egyes lövedékek is nagyon hatásosak, ám mivel igen gyors, valódi halálosztó. Nehézsúlyú, 60-as tárral, célzókészülékkel. Világoskék színnel jelölik.

- Staunton, Phil telepén - 5000$
- rejtekhelyeden, 80 titkos csomag után
- Staunton, Bedford Point, a Liberty Tree Offices elfalazott részén: menj a parkolóba (itt zajlik King Courtney "Kindom Come" küldetése), van itt egy Moonbeam, parkolj vele a belső kerítés legalacsonyabb részéhez, mássz a kocsira, majd ugorj be; az ikon a rámpa jobb oldalán van
- Shoreside, Cochrane gát, alap, a nyugati toronyépület tetején
- Shoreside, Cedar Groove, balról a negyedik, rózsaszín ház hátsó verandáján

II.9.11. Lángszóró

Normál sebzésű, ám 50-es tárából folyamatosan ömlik az anyag. Közepes súlyú, lila színnel jelölt fegyver. A tank elleni egyetlen hatásos fegyver!

- rejtekhelyeden, a tűzoltó küldetések után (lásd ott)
- Portland, Harwood, a Head Radio épületének tetején (magasvasútról ugorj rá)
- Shoreside, Pike Creek, a rendőrség mögött, egy garázsban, 25 000$
- Shoreside, a felvonóhíd alatt

II.9.12. Rakétavető

Nagyon lassú, ám halálos fegyver. Annyira nehéz, hogy ugrani sem tudsz vele. Célzókészülékkel szerelt, jelölő színe a világoszöld. Ne használd közeli célpontra!

- Staunton, Phil telepén - 25 000$
- rejtekhelyeden, 100 titkos csomag után

II.10. Csomagok, speciális ikonok

II.10.1. Rejtett csomagok

A 100 elrejtett csomag összeszedése nemcsak pénzjutalommal, hanem még értékesebb díjakkal gazdagíthat: minden egyes pakk felszedéséért 1000$-t kapsz, és minden 10. után egy-egy újratermelődő jóság jelenik meg aktuális búvóhelyednél. A lista:

10 = Pisztoly
20 = Uzi
30 = Kézigránát
40 = Puska
50 = Páncél (100 egység)
60 = Molotov koktél
70 = AK-47
80 = Mesterlövész fegyver
90 = M16
100 = Rakétavető és egymillió (!) dollár jutalom

Portlandban 33, Staunton szigetén 36, Shorside Vale-en 31 csomagot találsz, ezek helyét a mellékelt térképen feltüntettem, alant pedig egy kicsivel bővebb magyarázatban, ha valamelyiket nem találnád meg magad (bár szerintem jó móka megkeresni őket)

▶ Tipp: ha gyorsan akarsz sok lőszerhez jutni, szedd össze a búvóhelyed előtti fegyvereket, majd fuss be a garázsba, érintsd meg a hátsó falat - a cuccok azonnal újratermelődnek!

II.10.1.1. A csomagok helyei

II.10.1.1.1. Portland

- 1. Rejtekhelyedtől le a part menti betonozott rakpartra, hajts északra, ennek végéig.
- 2. A Head rádió épületének tetején, a magasvasútról ugorj le.
- 3. Az AM Co. gázállomás tetején. Fel kell ugratnod a tetőre, vagy ráugrálni (kerítés, szomszéd épület, sprint+ugrás)!
- 4. Easy Credits autószalon - törd be a kirakatot!
- 5. Salvatore villájának teraszán
- 6. Menj pont északra Salvatore villájától a szikla pereméig, és nézz le! Lent egy kis peremen a csomag. Ne ess le, menj körbe, nyugatra indulva!
- 7. A parkkal szembeni kőkerítéssel körülvett két emeletes ház mögött
- 8. A "telefonos" parkban, a bokrok között
- 9. A park mögött (keletre), a fák között
- 10. Az AM Co. gázállomás déli szomszédja, a nagy toronyház udvarának hátsó részében
- 11. A lezárt, lyukas útszakaszra néző romos épületben
- 12. Kis park, taxival, át a kék tetőn
- 13. Luigi bárjának tetejéről éred el, jobbra a kék tetőn
- 14. Luigi bárjának a tetején (az udvarból, fel a vaslépcsőn)
- 15. A Luigi bárjával szemközti épület legtetején, bejárat oldalról, majd vaslépcső
- 16. Metróállomás, Chinatown (ha nyitva a metró)
- 17. Metró mögött, felállványozott ház aljában (Rush Construction Company) - törd be az üveget!
- 18. A hosszú sikátor (Cipriani éttermétől délre) egyik kerítéses udvarában (középső szakasz)
- 19. Az 8-Ball műhelye melletti régi iparvágányt és a Supa Save hátulját összekötő alagút közepén
- 20. A Supa Save bolt tetején (magasvasútról vagy ráugratni)
- 21. Chinatown, piac, a Hong Hung Inc. melletti sötét átjáró
- 22. Chinatown, az épület tetején (az udvarban egy parkoló furgon)
- 23. Chinatown, kis átjáró a Roast Peking Duck étterem mellett
- 24. A Bitch 'n' Dog Food üzemben, az épület mögött
- 25. A Liberty Pharmaceuticals (két nagy kéményes épület) tetején. Magasvasútról ugorj rá (sprint a tartólábon keresztbe, majd ugrás - trükkösen hosszú az épület, menj el a kémények felé, és azokon túl!)
- 26. Kikötő, az egyik raktárépület tetején (szélső raktárra vaslépcsőn fel, innen sprint + ugrás)
- 27. A híd előtti nagy épület udvarában
- 28. Az AM Co. telephelyén, az épület mögött
- 29. A bisztró melletti nagy épület udvarában, a betonkerítés mögött
- 30. A Liberty City Sawmill tetején. Az előbbi épület udvarából, a földhányásról ugrathatsz rá, vagy a 6. különleges ugrás rámpájáról, kis lendülettel, hogy a raktár tetején megállj. Innen ugorj az udvarba, majd kerülj hátra, itt egy fűrészporrakásról felsétálhatsz a tetőre, irány előre.
- 31. A Triád halfeldolgozó üzemében, Triad Fish Van (halasautó) kell, hogy bemehess
- 32. A móló végében
- 33. Egy kis szigeten, Portlandtól délre. Csónakkal éred el.

II.10.1.1.2. Staunton Island

- 34. Phil katonai ellátó bázisán
- 35. A stadion előtti Rockstar hirdetőtábla mögött, az épület tövénél
- 36. A kórház bejáratának tetején. Állj oda egy mentőautóval, és ugrálj fel érte.
- 37. A stadion bejáratához vezető lépcső tetején
- 38. Az egyetem belső udvarán (a kék "cégtábla" mögötti rész)
- 39. Az építkezés területén, az épülő hodály első szintjén
- 40. Fort Staunton, a négyásvoson lévő kis vashíd tetején (az építkezés közelében). Fuss föl érte és menekülj!
- 41. A Kartell székhelyén, az egyik garázsban (King Courtney telefonjával szemben.) Behajtás a kapun Cartell Cruiser-rel!
- 42. Az építkezés területén. A fedett járda felőli (keleti) oldalon lévő bejáraton be, majd jobbra le.
- 43. A Pay 'n' Spray és 8-Ball műhelyénél, a Blista garázsában
- 44. Parkolóház, második szint
- 45. A tűzoltóság melletti kis átjáróban
- 46. Egy épület tetején. A Shoreside-ba vezető híd felhajtóágának kanyarjából lehet ráugrani (a kunkorból, keletre)
- 47. Belleville Park, az alsó út északi bejáratánál, a felvonóhídra vezető szakasz (kunkor) alatt
- 48. A parkban, az egyik kosárlabdapályán
- 49. A Shoreside-ba vezető felvonható híd közepén. Állj a mozgó szelvényre, és várd meg, míg felemelkedik!
- 50. A parkban, a kis híd alatt
- 51. Az Asuka házától távolabbi stégeknél
- 52. Newport, a Callahan-híd lábánál álló épület mögött (a híd előtt jobb, majd bal)
- 53. Newport, a múzeum lépcsőjének tetején
- 54. Newport, a múzeum mögötti stégeknél
- 55. A rendőrség hátsó udvarában (behajtás rendőrautóval)
- 56. A rendőrség hátsó udvarából kivezető földalatti alagútban
- 57. A templom udvara, a nagy fehér épület mellett
- 58. A Hyaku Dojo melletti kis sikátorban (a térképen a templomtól a négyásvoson visszafelé jobbra egy vékony vonal)
- 59. Az AM Co. székház föld alatti garázsában, a lift előtt
- 60. Az AM Co. székház tetején (fel a lépcsőn!)
- 61. Az AM Co. székházzal szembeni üvegportálos épületben, hadd törjön!
- 62. A nagy, fekete, kupolás épület kereszteződésével (ahol "lebukik" az út) szemben, az egyik kapualjban
- 63. A nagy, fekete, kupolás épülettől nyugatra lemehetsz a partra, egy leszakadt stéghez - ez előtt van a csomag
- 64. A nagy, fekete, kupolás épülettől délre lévő föld alatti parkolóban (Liberty Tree Office)
- 65. A 64-es föld alatti parkolóból kijövet balra lépcső, ezen felérve balra, a lapos tetőn
- 66. A 65-ös pontról leugorva a nyitott parkolóba, a kuka mellett
- 67. Torrington, a gyalogos felüljárón, a metrónál
- 68. Torrington, a nagy csillag alakú szobor mögött
- 69. Torrington, Kenji kaszinója tetején, a helikopternél

II.10.1.1.3. Shoreside Vale

- 70. Gát, felső szint, nyugati turbina (kupolás kis épület)
- 71. Gát, felső szint, keleti turbina (kupolás kis épület)
- 72. Gát, alsó szint, az első toronyépület (lépcsős)
- 73. Gát, alsó szint, a főépület tetején (vaslépcsőn fel és jobbra)
- 74. Gát, alap, a főépület előtt (előző helyről pottyanj le)
- 75. Cedar Grove, a szerpentin feletti villasor, az egyik épület mögött
- 76. Cedar Grove, a szerpentin feletti villasor, az egyik épület előtt
- 77. Cedar Grove, a szerpentin feletti villasor, az egyik épület mögött
- 78. Cedar Grove, a kolumbiaiak villája mögött, a medencében (Cartell Cruiser kell a behajtáshoz!)
- 79. A piknikasztaloknál (búvóhelyről balra, a híd aljában bal, majd jobbra, a földútra)
- 80. Pike Creek, az import/export mögötti elkerített rész. Bejutás: 18. Unique Jump, vagy a 19. mellől, a kerítés tetején végigsétálva, majd leugorva a zöld tetőre, át az összekötőn, és le.
- 81. Cedar Grove, az alagút után fel a gát felé, a híd alatti graffitis átjáróban, jobbra a járdán.
- 82. A rendőrség mögött, a garázstetőn
- 83. Pike Creek, a Liberty Pharmaceuticals mögött, a lekerített részben

- 84. A búvóhelyed mögött, a kisautós furgon és a hirdetőtábla között
- 85. Witchita Garden, a híd melletti bérház bejárata előtt
- 86. Witchita Garden, a híd melletti bérház két épülete között, a rendőrcsillag közelében
- 87. Pike Creek, a Burke hátsó udvarában (az AM Co. mögött, DK), egy konténeren. Kintről, a kerítésről ugorj be érte.
- 88. A kórház mögött
- 89. Pike Creek, a Turtle Head egyik kis bádogtetején (a vaslépcsőn fel a szomszéd raktár tetejére, innen sprint+ugrás)
- 90. Pike Creek, a Turtle Head épülete mögött
- 91. A 17. Unique Jump leszakadt hídja alatt (reptér után jobbra a 69th Street táblánál)
- 92. Reptér, a tűzoltóautó mellett
- 93. Reptér, az egyik repülőgép szárnya alatt (sorompó után a 4. hangár, ez előtt áll a gép)
- 94. Reptér, a tűzoltóságtól a reptér felé indulva, balra a kerítésben bejárat, jobbra a kupola mellett
- 95. Reptér, egy gép alatt (ahol a sok helikopter áll, ezek előtt, a főépület felé)
- 96. Reptér, a metróhoz vezető lépcsők előtti hirdetőtábla mögött
- 97. Reptér, metró, alsó szint
- 98. Reptér, hátsó rész, a helikopter leszállóhely (egy rendőrautó parkol itt, menj fel a lépcsőn)
- 99. Reptér, az átlós kifutó mellett, a vízparton
- 100. Reptér, a fő kifutó mellett le jobbra, a vízmenti placcra

II.10.2. Speciális ikonok

II.10.2.1. Életerő

II.10.2.1.1. Portland

- 1. Hepburn Heights, a telefonos parkban.
- 2. Harwood, az AM Co. gázállomás parkolójában.
- 3. Saint Mark's, a Cipriani étterem mögött, a parkoló Sentinel mögötti peremen.
- 4. Saint Mark's, a keleti szélen lévő bérházsor déli oldalán.
- 5. Red Light District, az XXXMags melletti sikátorban.
- 6. Portland View, a kórház előtt (2 db).
- 7. Chinatown, az elzárt területen, ahol megölted a nudliárust, egy kis sikátorban.
- 8. Callahan Point, Greasey Joe bisztrójától a kikötő felé indulva jobbra földút, ennek végében.
- 9. Trenton, a Bitch 'n' Dog Food üzem bejáratával átellenben.
- 10. Trenton, a Liberty Pharmaceuticals tetején (elérése: lásd a csomagoknál).
- 11. Kikötő, jobbra, az átugratandó konténerek mögött.

II.10.2.1.2. Staunton

- 12. Rockford, a kórház előtt (2 db).
- 13. Fort Staunton, Pan-Lantic ép. terület, a készülő ház első emeletén.
- 14. Belleville Park, a felvonóhídra vezető pályától jobbra, a fűben.
- 15. Belleville Park, a pláza egyik bejáratánál (a vörös díszburkolatos rész, kb. középen, északra).
- 16. Newport, az Asuka házával szembeni medence partján.
- 17. Belleville Park, a park mögött, az USA és francia zászlókkal díszített épület zöld napvédője alatt.
- 18. Newport, a múzeum peremén, jobbra.
- 19. Bedford Point, a templom előtt (a nagy, díszes teret keresd).
- 20. Bedford Point, a fekete, kupolás épület medencés (északi) oldalán, a bokrok között.
- 21. Bedford Point, az alsó pályára vezető út lejtő előtti kereszteződése előtt, jobbra, egy háromszög alakú beugróban.
- 22. Torrington, az AM Co. székház alsó balkonján (DNy-i sarok)
- 23. Torrington, a metrólejárótól keletre lévő fehér, kék üveggel díszített lábú épület előtt, a lépcsőn.

II.10.2.1.3. Shoreside

- 24. Reptér, a 14. Unique Jump utáni sárga csíkos betonbakok között.
- 25. Pike Creek, a kórház előtt.
- 26. Pike Creek, a rendőrség mögötti udvar egyik garázsában.
- 27. Cochrane Dam, felső szint, a keleti turbina (kis, kupolás épület) előtt.
- 28. Cochrane Dam, alsó szint, a konténerek mögött.
- 29. Cochrane Dam, alap, a főépülettől jobbra, a kis gyilokjárón.
- 30. Wichita Gardens, a híd melletti bérház sarkánál (D-Ice telefonja közelében).

II.10.2.2. Páncél

II.10.2.2.1. Portland

- 1. Saint Mark's, a Cipriani étterem mögött, ahol az AK-47 is van (lásd ott).
- 2. Trenton, Joey garázsával szemben, az elkerített épület mögött; a kerítést jobbról kerüld meg.
- 3. Kikötő, a kartell hajójával átellenes sarok (a "közüzemi gyűjtő" mágnesdaru közelében).
- 4. A Liberty City Sawmill tetején (feljutás: 30. csomag)
- 5. Atlantic Quays, a híd felől lefordulva rögtön jobbra, az egyik stégen (a 4. Unique Jump színhelye).
- 6. Trenton, a Liberty Pharmaceuticals tetején (feljutás: 25. csomag).

II.10.2.2.2. Staunton

- 7. Newport, Asuka házától délre, a hátsó sarokban (DK) lévő kamionparkoló trélerei között.
- 8. Bedford Point, a templom melletti nagy fehér épület "verandáján" (egy AK-47 mellett).
- 9. Bedford Point, a Liberty Tree Office elfalazott részén: menj a parkolóba (itt zajlik King Courtney "Kindom Come" küldetése), van itt egy Moonbeam, parkolj vele a belső kerítés legalacsonyabb részéhez, mássz a kocsira, majd ugorj be; az ikon a rámpa bal oldalán van
- 10. Fort Staunton, az egyetem, északi szárny északi része, nyugati lépcsősor (a keleti lépcsőknél Molotov)
- 11. Fort Staunton, a Pan-Lantic építkezési területen álló épülő ház első emeletén.
- 12. Aspatria, a tűzoltóságtól délre lévő Uncle B.J's Deli & Groceries tetején, az MSX-FM tábla mögött. Ugrass rá a hídról, az oldalperemet rámpának használva.

II.10.2.2.3. Shoreside

- 13. Pike Creek, a rendőrség mögötti udvar egyik garázsában.
- 14. Cedar Grove, a Kartell villájának garázsában (Cartel Cruiser kell a behajtáshoz).
- 15. Pike Creek, contained in a fence area at the end of a downward slope next to the Pay 'n' Spray, across from Liberty Pharmaceuticals.
- 16. A repülőtér közelében, az alagút bejáratának tetején.

II.10.2.3. Adrenalin

II.10.2.3.1. Portland

- 1. Saint Mark, a tűzoltóságtól délre a második épület, a kis garázsok között.
- 2. Portland View, ahogy befordulsz a kórház felé, rögtön a sarkon egy beugróban.
- 3. Chinatown, a piac (halasautós placc), a két épület között
- 4. Kikötő, a bejárattól jobbra lévő lakókocsik között.
- 5. Trenton, a Liberty Pharmaceuticals tetején (elérése: 25. csomag).

II.10.2.3.2. Staunton

- 6. Belleville Park, a Callahan-hídra vezető kétszer kétsávos közepén levő egyik nagy növényszigeten, a gazban.
- 7. Newport, a Callahan-hídról lejövet a jobbra (híd északi oldal) lévő épület két ajtaja közötti beugróban (rögtön a híd mellett).

- 8. Newport, az internetkávézó emeletén.
- 9. A búvóhelyedtől északra, az első kereszteződés utáni első épület balra, az építkezés felőli oldalon, menj fel a lépcsőn.

II.10.2.3.3. Shoreside

- 10. Wichita Gardens, a híd melletti bérház udvarán, egy Landstalker közelében.
- 11. Pike Creek, a Turtle Head Fishing Co-val szembeni GASOLINE tábla mögött.
- 12. A Cedar Grove-ba vezető kanyargós szerpentin melletti parkolóban.
- 13. Pike Creek, a Liberty Pharmaceuticals bejárata közelében.
- 14. Reptér, a 14. Unique Jump utáni sárga csíkos betonbakok között.

II.10.2.4. Rendőrcsillag

II.10.2.4.1. Portland

- 1. Saint Marks, a Cipriani-étteremtől délre lévő ház melletti sikátorban (ahol az Uzi és a 18. csomag).
- 2. Chinatown, a metró feletti magasvasúton.
- 3. Chinatown, a metrótól Saint Mark felé felfelé, jobbra egy kis sikátorban, a túloldalon a Punk Noodles.
- 4. Chinatown, a régi iskola mögötti kosárlabdapályán.
- 5. Chinatown, a Rampage 3 helyszínén (a régi iskolától keletre, egy kis udvaron)
- 6. Callahan Point, Greasey Joe bisztrójának tetején.
- 7. Kikötő, jobbra, majd balra, a fémlábak között.

II.10.2.4.2. Staunton

- 8. Liberty Campus, az egyetem udvarán, a King Courtney telefonja mögötti részen.
- 9. Aspatria, a stadion nyugati oldalán, az egyik Rockstar tábla mögött.
- 10. Belleville Park, a felvonóhídhoz vezető pálya közelében, a két Uncle BJ's Deli & Groceries között, a Fabric-8 épület mögötti "verandán".
- 11. Newport, az Ammu-nation melletti-mögötti sikátorban.
- 12. Newport, a Callahan-híd lábának északi felén, egy ösvény közepén.
- 13. Newport, a Callahan-híd alá befutó pálya, északról hajtva a híd lábánál jobbra át, az épület oldalán egy ösvény közepén.
- 14. Torrington, a rendőrség udvarából kivezető alagútban.
- 15. Torrington, a kaszinó mögötti (dél) nagy kanyar füves része felett lebeg, a levegőben.
- 16. Torrington, Kenji kaszinójának keleti oldalán.
- 17. Bedford Point; Kenji kaszinójától menj egyenesen nyugatnak, át a két egyirányúin, el fogsz jutni egy lépcsős átjáróhoz két ház között, ennek közepén.

II.10.2.4.3. Shoreside

- 18. A repülőtér közelében, a metrólejáratnál, a szökőkút mögött.
- 19. Reptér, a sok Boeing között.
- 20. Pike Creek, ahogy a reptér felől felfelé átérsz a kerületbe, jobbra a fűben.
- 21. Pike Creek, az AM Co. épületének utcára vezető lépcsőjén (ÉNy).
- 22. Cochrane Dam, az Undercover Storage Company épületénél, rögtön a gáthoz vezető földúttal szemben.
- 23. Wichita Gardens, a híd lábánál lévő bérház udvarán, D-Ice telefonja közelében.

II.11. Járművek

A GTA3-ba a fejlesztők több mint félszáz járművet pakoltak be, ezek többsége szárazföldi eszköz. Legtöbbjük egy létező modell alapján készült, a különféle jogi buktatókat elkerülendő ezek természetesen nem saját nevükön kerültek be a játékba, de egy autórajongó könnyen beazonosíthatja őket, ráadásul a nevek jó része is beszédes. Az alábbi felsorolásban a különféle adatokat mellőzöm, főleg arra koncentráltam, melyiket hol lehet fellelni (ez ugye az export/import garázs kérései miatt is fontos, no meg jó pár küldetéshez nem árt tudni, honnan lehet épp összekaparni egy megfelelő paripát). Jellemzésükről is csak pár szót ejtek, hiszen az, hogy egy gép mennyire kezes vagy sem, szubjektív - azt javaslom, idejekorán próbáld ki az összeset, és tapasztald ki magad, mennyire fekszik neked az adott jármű, hogy megtaláld a kedvencedet, vagy azt, melyet mindenképp kerülni fogsz (mint én a Landstalkert meg a Rumpót).

Van egy érdekes belső logikája annak, milyen gépek jelennek meg az utakon: ha valahol egy bizonyos típusú autóval kezdesz körözni, hamarosan feltűnnek a környéken hasonló társai - lehet, hogy ugyanaz a típus, de van, hogy az adott géposztályhoz tartozó. Azoknál a járműveknél, ahol ez különösen fontos lehet (export/import), ott ezt részletesebben is körbejárom.

A felsorolásban szereplő legtöbb jármű elérhető és elvihető az adott helyről. Van azonban egy-kettő, melyet zárva találsz majd. Ezek bizonyos időpontokban nyílnak ki, bár ebben sok rendszert nem találtam, de lehet próbálkozni...

A listához még két hozzáfűzés:

- A robbanós kisautók furgonját természetesen csak akkor viheted el, ha előtte teljesítetted az adott feladatot.
- Néhány autó fellelési helye mögött találsz egy (verseny!) megjelölést. Ezek a gépek az off-road pontversenyek autói, de természetesen szükség esetén használhatóak. Egyszerűen ülj beléjük, ekkor elindul a móka - hajts el velük, vagy szállj ki és ülj vissza, hogy a küldetés sikertelennek értékelje a játék!

II.11.1. Szárazföldi járművek

II.11.1.1. Ambulance (mentőautó)

A betegszállításhoz elég gyors, ám borzalmasan borulékony. A mentős küldetésekhez fogod használni, egyébként nem ajánlom mindennapos használatra.

- Portland, Portland View; a kórház előtt
- Staunton, Rockford; a kórház előtt, 2 db
- Shoreside Vale, Pike Creek; a kórház előtt, 2 db

Megjegyzés: az export/import "közüzemi gyűjtéséhez" le kell szállítanod egyet!

II.11.1.2. Banshee

A játék legjobban gyorsuló gépe, kicsi, sebes, fordulékony, ráadásul a játék első pillanatától kezdve elérhető. Csajozáshoz is kiváló, no meg könnyűvé teszi a különleges ugratások kivitelezését - ránézésre, ezzel a középső csíkkal ez egy Dodge Viper GTR...

- Portland, Harwood; Easy Credit autószalon
- Staunton, Portland; Asuka háza, a hátsó stégnél
- Staunton, Torrington; Kenji kaszinója, a parkolóban
- Shoreside Vale, Cedar Grove; a kanyargós szerpentin alsó kanyarja melletti parkolóban

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shorsideban!

II.11.1.3. Barracks OL

Ez az a gép, mellyel a 6. csillag begyűjtése után a nemzeti gárdát a helyszínre szállítják. Nem túl gyors, és elég lomha, ám feltűnően strapabíró. Kellemes társ, ha ellenséglakta területen kell átrobogni, én tartottam egyet Stauntonon, ráadásul egy forró rendőrségi hajszát is túl lehet vele élni.

- Staunton, Rockford; Phil katonai telepe (Army Surplus Store)

Megjegyzés: az export/import "közüzemi gyűjtéséhez" le kell szállítanod egyet!

II.11.1.4. BF Injection
Ez az a buggy, amit Joey szerelt annak idején a műhelyben. Egyetlen helyen bukkan fel: Portland Hepburn Heights negyedében, abban a parkban, ahol El Burro telefonjait kapod, Misty bérháza előtt, este hét és éjfél között, de csak miután teljesítetted Asuka első küldetését (Sayonara Salvatore). Nagyon gyors gép, határozott fékekkel, és igazán az aszfaltról letérve mutatja meg fogait.

- Portland, Hepburn Heights; a parkban (lásd fent)

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shorsideban!

II.11.1.5. Blista
Ez a kis egyterű ideális társ helyváltoztatásra. Közepesen gyors, ám jól gyorsul, és kiváló a kezelhetősége (kis anagramma-szójáték: Blista - Stabil) - érdemes begyakorolni a sarkon befordítását kézifékkel, üldözéshez, meneküléshez is beválhat! Leginkább egy Toyota Siennára hajaz.

- Staunton, Aspatria; a stadion előtti parkolóban
- Staunton, Newport; Asuka háza előtt
- Staunton, Newport; a Pay'n Spray udvarában
- Staunton, Torrington; Az AM Co. székház földalatti garázsában
- Shoreside Vale, Francis Int.; a reptér zárt parkolójában
- Shoreside Vale, Wichita Gardens; a híd melletti bérház-komplexum udvarán

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban!

II.11.1.6. Bobcat
Nyitott platós pick-up (talán egy Chevy S-10), lassú, de jól kezelhető, főleg terepre ideális. Jó móka viszont, ha egy pirosnál ácsorgó Bobcat platójára felpattansz, és innen vadászol ellenségeidre. Én ezt Stauntonban és a kínai negyedben is szívesen és gyakran eljátszottam (Saint Marksban azért már nem...).

- Portland, Harwood; AM Co. gázállomás parkolójában
- Portland, Harwood; Easy Credit autószalon parkolójában
- Portland, St. Marks; Marco bisztrójának parkolójában
- Portland, St. Marks; a tengerparton (a Salvatore villája alatti résznél)
- Staunton, Aspatria; a stadion előtti parkolóban
- Staunton, Rockford; a kórház parkolójában
- Staunton, Wichita Gardens; a piknikező területen (rejtekhelytől bal, híd, bal-jobb)

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban!

II.11.1.7. Borgnine Taxi
Ez az a gép, ami a 100 sikeres taxis küldetés után jelenik meg a telephelyén. A Cabbie-tól nemcsak színében és az elejére szerelt nyársakban tér el, hanem lényegesen jobban kezelhető, gyors és erős. Érdemes kipróbálni vele a taxizást, persze ellenségre vadászni sem rossz móka vele...

- Portland, Harwood; Borgnine Taxi telephelyén, 100 sikeres taxis küldetés után

II.11.1.8. Bus
Nagy, kerekded busz, filmekben láthatsz ilyeneket, az amerikai kölykök jellegzetes sárga sulibusza hasonló masina. Lassú, billegős, ráadásul ritka madár.

- Staunton Island északi részén (Aspatria, Rockford) szokott felbukkanni, illetve Portlandban, a kínai negyedben, leginkább reggel, vagy dél környékén. Egy Coach-ot terelgetve a stadion körül esetleg előcsalhatsz egy-kettőt.

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban!

II.11.1.9. Cabbie
A gömbölyded taxi, nekem nem jött be, átlagos jellemzői vannak, szögletes kollégája lényegesen jobb paraméterekkel rendelkezik. De próbáld ki, hátha neked beválik.

- Portland, Trenton; Mean Street Taxi telephelyén

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shoreside-ban!

II.11.1.10. Cartel Cruiser
Felspécizett Bobcat, nagyon jó gyorsulással. Kezelhetősége, sebessége jó, és hasonlóan "civil" társához, terepen is megállja helyét.

- Staunton, Fort Staunton; az építkezés területén 3 db
- Staunton, Liberty Campus; a Kartell főhadiszállásán (bejutás egy ilyen autóval)
- Shoreside Vale, Cedar Grove; a Kartell villájában, 2 db (bejutás egy ilyen autóval)
- Shoreside Vale, Wichita Gardens; a híd melletti bérház-komplexum udvarán

▶ Tipp: Portlandban a "Bomb Da Base!" küldetés után idejekorán hozzájuthatsz egyhez

II.11.1.11. Cheetah
A játék egyik leggyorsabb gépe (egy Ferrari, pl. Modena lehetett talán a mintája), nagyszerű gyorsulással, kezelhetőséggel és fékekkel. Meneküléshez, ugratáshoz kiváló.

- Shoreside Vale, Cedar Grove; a szerpentin feletti villasor egyik épülete előtt

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shoreside-ban!

II.11.1.12. Coach
Az újfajta, cápaorrú busz. Rettentően lomha, lassú, nehézkes. Sokat nem fogod használni, az biztos.

- Portland, Trenton; a kikötőhöz közeli busztelephelyen, 2 db

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban!

II.11.1.13. Diablo Stallion
A Stallion Roadster alaposan felturbózott változata, szemre is tetszetős, hát még fülre - ráadásul bikaerős és gyors.

- Portlandban, a Diablo territóriuma, Hepburn Heights területén sokat találhatsz belőle.

II.11.1.14. Enforcer (SWAT csapatszállító)
Ezzel érkezik a kommandósosztag négyes szinten, és egy ilyenből szökött meg hősünk is. Nagy, nehéz, elég strapabíró, átlagos paraméterekkel bír, bár túl nagy sebességgel ne vegyél be vele kanyart...

- Staunton, Torrington; rendőrség hátsó udvara (bejutás rendőrautóval)

Megjegyzés: az export/import "közüzemi gyűjtőjének" egyik kérése Portlandban!

II.11.1.15. Esperanto
A játék egyik legjobban kanyarodó gépe, átlagos sebességgel. Sajnos azonban a gyorsulása kínos, fékei pedig szinte nincsenek is...

- Portland, Chinatown; a régi iskola parkolójában (a híd lábánál)
- Staunton, Rockford; a kórház parkolójában
- Shoreside Vale, Francis Int.; a reptér zárt parkolójában

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shoreside-ban!

II.11.1.16. FBI Car
Egy fekete Kuruma, nagyon kezes, jól gyorsuló, jó sebességgel és fékekkel. Az egyetlen baj vele, hogy csak akkor bukkan fel, amikor ötcsillagos körözési szintet sikerül kieszközölnöd - ám ekkor négy, M-16-ossal felszerelt mérges szövetségi ügynökkel a gyomrában. Van azonban egy különlegessége - ezt kihasználva javaslok megszerzéséhez egy nekem bevált módszert:

- Szerelkezz fel: páncél, 125-ös életerő, M-16, rakétavető, így érdemes menteni egyet Stauntonban. Ezután irány a parkolóház. Menj fel a legfelső szintre, és az ugrató rámpára állva kezdj el őrjöngeni - távcsöves vadászat, molotovozás, gránáthajigálás, géppisztoly zárótűz, ízlés szerint (itt elég sok Yardie van, ha rájuk gerjedsz...). Szedj össze így két csillagot - a rendőrök nem jönnek be az épületbe, odakint csoportosulnak, egy-két lepottyantott gránáttal máris 3 csillagos vagy. Elő a rakétavetőt, lődd le a helikoptert, ha igaz, ez elég lesz a négy csillaghoz, jön még egy szintakötő, ezt is szedd le, amint megvan az ötös szint, menj le a tetőről. Most csendes a terep, mindenki kint variál. A legalsó szinten M-16-os a kézbe, ülj be egy kocsiba, nagy levegőt véve rombolj ki a sorompón, majd ugyanezzel a lendülettel rükverc, vissza az épületbe - ha minden jól megy, ebben a pillanatban utánad vágtat egy szövetségi autó, pattanj ki a gépből, és kaszáld le a fiúkat. (Jó megoldás, ha egy nagy gépet, pl. Barraks OL-t leállítasz valahová, és a visszatolatás végén emögé kanyarodsz be, így van idő kiszállni, rendezkedni). Most jön a fent említett különlegesség: az FBI kocsija az egyetlen rendfenntartó erőkhöz tartozó jármű, melyet a Pay 'n Spray elfogad! Nincs tehát más dolgod, mint kirombolni a parkolóból, jobbra át, és ezerrel irány a műhely. Kapsz egy ritka csukaszürke dukkózást, a körözésnek annyi, vidd a gépet a garázsodba, és ments. És még valami: ezzel a géppel is lehet járőrküldetést bevállalni, van "Kojak-szirénája", és igencsak alkalmas a feladatra...

Megjegyzés: az export/import "közüzemi gyűjtőjének" egyik kérése Portlandban!

II.11.1.17. Fire Truck (tűzoltóautó)
Nagy, lomha, ám ha sikerül begyorsítani, meglepően sebes. Jó móka a népet vízágyúzni vele... Nagy haszna, hogy ha elindítod a küldetésmódot, elég gyakran ritka gépekhez hívják oltani, amelyeket aztán lenyúlhatsz.

- Portland, Harwood; Tűzoltóállomás
- Staunton, Aspatria; Tűzoltóállomás
- Shoreside Vale, Francis Int.; Tűzoltóállomás, reptér

Megjegyzés: az export/import "közüzemi gyűjtőjének" egyik kérése Portlandban!

II.11.1.18. Flatbed
Hasonló a Barracks OL-hoz, nagy, lomha dög, de elég strapabíró.

- Staunton északi felében, Aspatria, Rockford körül szoktak felbukkanni, illetve Portlandban, a kínai negyedben. Ha a stadion körül elkezdesz döcögni a Philtől lopott Barracks OL nyergében, előbb-utóbb felbukkan egy ilyen masina.

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban!

II.11.1.19. Hoods Rumpo XL
A billegős Rumpo felgraffitizett tesója, a fiúk kicsit felspécizték, így bár továbbra is borul és nehezen áll meg, ám meglepően jól húz és gyors. Ha furgonra van szükséged, egy próbát megér.

- Shoreside Vale, Wichita Gardens; a Hood területén sok furikázik belőle.

II.11.1.20. Idaho
A szögletes orrú gép, eltérő színű tetővel; bevallom, én alig használtam, nem szeretem ezt a géposztályt. Lomha, bár elég jó sebességre felgyorsítható, viszont rá kell készülni a kanyarodásra. A fékei meglepően jól haraphatnak, érdemesebb is ezt használni, mint a kéziféket, mert azzal érdekes mutatványokat lehet végrehajtani...

- Portland, Chinatown; a régi iskola parkolójában (a híd lábánál)
- Portland, Trenton; a Supa Save parkolójában
- Staunton, Aspatria; a stadion előtti parkolóban
- Staunton, Torrington; Kenji kasinójának parkolójában

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shoreside-ban!

II.11.1.21. Infernus
A játék szuperkocsija, kívül-belül egy Lamborghinire hajaz (egész pontosan egy Diablo Vector V12-re), minden paraméterében kiváló, csak az ütközéseket kerüld, mert a nagy sebesség miatt úgy fogsz pörögni, mint hulló falevél.

- Shoreside Vale, Francis Int.; a reptér zárt parkolójában

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shoreside-ban!

II.11.1.22. Kuruma
A teljesen átlagos amerikai családi autó, minden paraméterében közepes, épp ezért jól használható mindennapos közlekedésre, például egyik városrészből a másikba (jópofa a neve, a kuruma japán szó, annyit tesz: 'autó'...).

- Portland, Callahan Point; Greasy Joe bisztrójának parkolójában
- Portland, Harwood; az Easy Credit parkolójában
- Portland, Harwood; a Head rádióállomás székhelyének parkolójában
- Portland, Portland Harbor; a kikötőben, a bejárattal szemben
- Portland, St. Marks; a Cipriani-étterem parkolójában
- Staunton, Bedford Point; A Liberty Tree Office belső parkolójában
- Staunton, Torrington; az AM Co. székházának föld alatti parkolójában
- Staunton, Rockford; a kórház parkolójában
- Shoreside Vale, Wichita Gardens; a híd melletti bérház-komplexum udvarán

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shoreside-ban!

II.11.1.23. Landstalker
A Landrover mása, összkerékhajtású, így elsősorban terepre használatos. Jól gyorsul, sebessége átlagos. Bevallom, nekem nagyon nem jött be a gép, így ha csak lehet, elkerültem.

- Staunton, Belleville Park; a park tava melletti házikó előtt (verseny!)
- Staunton, Newport; Asuka háza előtt, a hátsó stégnél
- Shoreside Vale, Cedar Grove; a szerpentin feletti villasor egyik feljáróján
- Shoreside Vale, Francis Int.; a reptér zárt parkolójában
- Shoreside Vale, Wichita Gardens; a híd melletti bérház-komplexum udvarán

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shoreside-ban!

II.11.1.24. Linerunner (kamion)
Jó a dudája, és kellemesen tudsz vele törni-zúzni, másra nem nagyon alkalmas, lassú, lomha, nehézkes.

- Portland, Callahan Point; Greasy Joe bisztrójának parkolójában
- Portland, Portland Harbor; kikötő, bejárattól jobbra a trélereknél

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban!

II.11.1.25. Mafia Sentinel
Elképesztő erőművet varázsoltak a maffia szerelői (csak nem maga Joey?) a Sentinelből - egy Mercedes szedánból a '90-es évek közepének sportos BMW-jét! Kezes, gyors, fürge, a játék egyik legjobb gépe - bár a beszerzése a játék második szakaszában erős kihívásokkal küzd...

- Portland, St. Marks; a Cipriani-étterem mögötti átjáróban
- Portland, St. Marks; Don Salvatore villájának udvarán, 2db

II.11.1.26. Manana
Lassú, kínosan lomha, csúnya - használata ellenjavalt...

- Staunton, Torrington; az AM Co. székházának föld alatti parkolójában
- Shoreside Vale, Francis Int.; a reptér zárt parkolójában

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shoreside-ban!

II.11.1.27. Moonbeam
Jól kezelhető kis furgon (talán egy Chevy Astro mása, a név miatt is - moonbeam = holdsugár, astro pedig görögül csillag), ha épp nincs kéznél más kocsi, helyváltoztatásra megfelelő, de kezed legyen a kéziféken, akkor lesz igazán hálás a vezetés.

- Portland, Callahan Point; Greasy Joe bisztrójának parkolójában
- Portland, Harwood; a Head rádióállomás székhelyének parkolójában
- Staunton, Bedford Point; A Liberty Tree Office belső parkolójában

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban!

II.11.1.28. Mr. Whoopee (fagylaltos kocsi)
Rettentő paraméterekkel bíró édesipari célszerszám (lassan terelgesd, ha lejtőn belendül, időben fogd meg!), de kétségkívül jópofa, rádió nincs benne, a dudája zenél. Ritka madár! Előcsalogatására tippek:

- Lopj egy tűzoltó- vagy rendőrautót, és vállalj be küldetéseket! Ekkor ritka autók bukkannak fel, köztük Mr. Whoopee is (a tűzoltásnál szinte biztos, hogy az egyik égő jármű ez lesz!)
- El Burro "I Scream, You Srcream" mellékküldetésénél ahelyett, hogy felrobbantanád a fagylaltos kocsit, egyszerűen lőj le minden ellenséget, majd viheted a kikötőbe a járgányt.
- Shoreside Vale Cedar Groove kerületében kezdj el körözni egy Moonbeammel - ilyenkor gyakran megjelenik Whoopie úr!

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban!

II.11.1.29. Mr. Wongs
Mule ez is, csak egyedi festéssel, hiába, a kínaiaknak ez a kedvenc járműve...

- Portland, Chinatown; Mr. Wong mosodája mögött (lásd: "The Pickup" küldetés)

II.11.1.30. Mule
Lassú, nehézkes dög, sokat nem érdemes bíbelődni vele. Ha beleülsz, a kanyarokra jó előre készülj fel, mert még kézifékes rásegítéssel is meg fog gyűlni vele a bajod - lassan, (nagyon) nagy ívben kell bevenned a kunkort.

- Portland, Portland Harbor; kikötő, a bejárattal szemben, és a számozott garázsoknál
- Staunton, Aspatria; a stadion előtti parkolóban

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban!

II.11.1.31. Panlantic
A kolumbiaiak által használt gép, semmi különös, egy Moonbeam, más festéssel.

- Staunton, Fort Staunton; az építkezés területén, 2 db

II.11.1.32. Patriot
Nem lehet összetéveszteni: ez egy Hummer, a neve is árulkodik - ez az a gép, melyet a patrióta jenkik előszeretettel használnak nemcsak háborúban, de a mindennapokban is. Robosztussága ellenére meglepően fürge, felépítése miatt jól kezelhető, ráadásul igazi "öszvér", azaz terepen, aszfalton is egyaránt bevethető, tartóssága pedig jó autó- és csonttörővé avatja.

- Portland, Staunton; a Supa Save parkolójában (verseny!)
- Shoreside Vale, Wichita Gardens; a piknikező területen (rejtekhelytől bal, híd, bal-jobb - verseny!)

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban!

II.11.1.33. Perennial
A szegények járnak vele, így elsősorban Portlandban kell kerülgetned őket, de sajnos Shoreside-ban is felbukkannak. Lassú, lomha, bár kézifékkel ügyesen meg lehet fordítani, ismeretlen terep feltérképezésére akár még jó is lehet, engem a billegése idegesített.

- Portland, Chinatown; az XXX Mags mögötti sikátorban
- Portland, Harwood; az Easy Credits parkolójában
- Portland, Portland Harbor; kikötő, a bejárattal szemben
- Portland, Portland View; a rendőrség után parkol, a jobb oldalon

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shoresideban!

II.11.1.34. Police (rendőrautó)
Ugyanaz a gép, mint a Taxi (talán egy Ford). Paramétereik is megegyeznek: nagy sebesség, kiváló kezelés és fékezés, elég jó gyorsulás. Amiben a járőrautó előnyt élvez, az a szirénája, mely kicsit fellazíthatja a forgalmat előtted...

- Portland, Portland View; rendőrség, 2 db
- Staunton, Torrington; a rendőrség külső parkolójában és a belső udvaron
- Shoreside Vale, Francis Int.; a reptéren, hátul, a helikopter-leszálló előtt
- Shoreside Vale, Pike Creek; rendőrség

Megjegyzés: az export/import "közüzemi gyűjtőjének" egyik kérése Portlandban!

II.11.1.35. Pony
Újabb furgon, picivel rosszabb (főleg a kezelése, de lomhább is), mint a Moonbeam, de lényegesen jobb, mint a Rumpo. Ha furgon kell, továbbra is a Moonbeamet ajánlom.

- Portland, Chinatown; egy sikátorban (lásd: Rampage 4)
- Portland, Harwood; a roncstelepen (zúzda)
- Portland, St. Marks; a Supa Save mögött, a tréler mellett
- Portland, Trenton; az AM CO. székháza előtt (Joey garázsával szemben)

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban!

II.11.1.36. Rhino (tank)
Speciális jármű, csak hatos körözési szintnél vonul ki a hadsereg élén. Tippek a megszerzéséhez:

- Ugyanaz, mint az FBI-nál leírtak. A legjobb hely nyílt terepen az egyetem - az udvarba nem tudnak bejönni a gépek, szerencsésen beülhetsz egybe. Ha van a búvóhelyeden pár csillag, oda is elcsalhatod őket, aztán az ikonok felszedése után begyűjtheted a gépet.
- Staunton, Rockford; Phil katonai telephelyén (Army Surplus Store) - csak a fő küldetéssor végigjátszása után!

Megjegyzés: az export/import "közüzemi gyűjtőjének" egyik kérése Portlandban!

II.11.1.37. Rumpo
Rettenetes furgon, lassú, és ha hozzáérsz a kormányhoz, majd' felborul. Nem mondom, elég jó sebességre fel lehet tornázni, de at úttartás pocsék, a billegése idegesítő, a kanyarodás pedig külön művészet. Én egyszer próbáltam ki, aztán kerültem, mint tüzet.

- Portland, Harwood; 8-Ball telephelyén
- Portland, Trenton; a fűrészüzem (Liberty City Sawmills) keleti oldalán
- Staunton, Bedford Point; A Liberty Tree Office föld alatti parkolójában
- Staunton, Rockford; a kórház parkolójában
- Shoreside Vale, Francis Int.; a reptér zárt parkolójában
- Shoreside Vale, Francis Int.; a reptér területén, sorompó után balra, hátul 2 db

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban!

II.11.1.38. Securicar (pénzszállító)
A másik nagy ritkaság, leggyakrabban Staunton útjain bukkan fel, és általában északra. Meg lehet próbálkozni, hogy előcsald őket, a következő módokon:

- Egy Bobcattal kezdj körözni a stadion körül! Ilyenkor általában megjelenik annak déli oldalán egy pénzesautó, nyugat felé haladva.
- Aspatriában, a víz melletti széles autóúton furikázni le-fel egy buszszal, ekkor gyakran felbukkan egy Securicar!

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban + a "pénzesgarázsba" lehet belőle tizet leadni

II.11.1.39. Sentinel
Igen kellemes szedán, tán egy Mercedes AMG leképzése. Bár a Mafiás társa jobb nála, ezt könnyebb felhajtani, és átlag feletti paramétereivel sokak kedvence lehet.

- Portland, St. Marks; Marco bisztrójának parkolójában
- Staunton, Torrington; Kenji kaszinójának parkolójában
- Staunton, Torrington; a rendőrség előtti parkolóban
- Shoreside Vale, Francis Int.; a reptér zárt parkolójában

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shoreside-ban!

II.11.1.40. Stallion
Egy remek roadster (úgy nagyjából egy 65'-ös Chevrolet Corvette Convertible), jól kezelhető, barátságos, elég fürge. Kétségtelenül a Diablós társa szebben dorombol, de ha az épp nincs kéznél, egy Stallion nyergében is jól fogod magad érezni.

- Portland, Hepburn Heights; a park mögötti bérház udvarán
- Staunton, Aspatria; a stadion előtti parkoló
- Staunton, Newport; a többszintes parkolóházban
- Staunton, Rockford; a kórház parkolójában
- Shoreside Vale, Cedar Grove; a szerpentin melletti parkolóban (alsó kanyarnál)
- Shoreside Vale, Francis Int.; a reptér zárt parkolójában

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shoreside-ban!

II.11.1.41. Stinger
A kétüléses sportautó keménytetős, ponyvás és nyitott verzióban is megtalálható. Több modellre is emlékeztet: a Gran Turismo 1-2-beli Dodge koncepcióautó, egy Mazda Miata LS, vagy egy TVR Griffith 500. A lényeg: átlag feletti paraméterek, elképesztő sebességgel - a másik nagy kedvenc!

- Staunton, Bedford Point; A Liberty Tree Office belső parkolójában
- Shoreside Vale, Cedar Grove; a sztráda feletti villasor egyik felhajtóján

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shoreside-ban!

II.11.1.42. Stretch (limuzin)
A luxuslimuzin, Portlandban nem fogsz találkozni vele, legfeljebb ha vezeted, hisz egyedül Don Salvatore tudja megfizetni. A két másik városrészben viszont már gyakori. A hossza miatt (leginkább a klasszikus, 10 személyes QVM Lincoln Limousine-ra hajaz, az 120 inch /3 méter/ hosszú) a szűk helyeken forgolódás kerülendő, és ne várj tőle versenysebességet...

- Shoreside és Staunton elegáns részein. Ha luxusgéppel - Infernus, Cheetah - körözgetsz itt, gyakran felbukkan egy Strech!
- Kézenfekvő módon a reptér környékén, főleg késő éjjel és kora reggel szintén találsz belőlük párat.

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shoreside-ban!

II.11.1.43. Taxi
Ugyanolyan Ford-féle gép, mint a rendőrségé. Ha tempósan és biztosan el akartam jutni valahová, ezt választottam. Elég gyors, kezes, jó fékekkel, hálás társ. Érdekesség, hogy van a játékban egy tetőjelzés nélküli verzió is, én eggyel találkoztam, Stauntonban, de sajnos nem tudtam elkapni...

- Portland, St. Marks; a hegy tetején balra, egy kis parkban
- Shoreside Vale, Francis Int.; a reptér zárt parkolójában
- Shoreside Vale, Francis Int.; a reptér bejárata előtt, 2 db.

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Shoreside-ban!

II.11.1.44. Toyz (robbanó kisautós furgon)
Semmi különös, egy Pony, speciális festéssel.

- Portland, Hepburn Heights; a park mellett
- Portland, St. Marks; a Cipriani-étteremmel szemben
- Staunton, Torrington; Kenji kaszinójával szemben
- Shoreside Vale, Wichita Gardens; a rejtekhelyed mögött

II.11.1.45. Triad Fish Van (halasautó)
Lomha, lassú, büdös és ronda, egy Mule, szánalmas masina. Legtöbbször kicsi, mérges kínaival van egybecsomagolva, nem jó befektetés.

- Portland, Chinatown; a piactéren, a magasvasút gyalogos felüljárójának lépcsőjénél
- Portland, Trenton; Triád halfeldolgozó üzem, 4 db (behajtás ugyanilyen géppel vagy szemetessel)

II.11.1.46. Trashmaster (szemetes)
Rettentő szerkezet, a mérete determinálja a paramétereit - lassú, nehézkes, ha lejtőn beindul, elég kétséges a dolog kimenetele...

- Legtöbbel Stauntonon, reggel 6-kor, Aspatriában, a stadion körül találkozhatsz, vagy a kínai negyedben, Portlandban.
- Ha nem találod ott őket, körözz arrafelé egy Barack OL vagy Flatbed nyergében.

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban!

II.11.1.47. Yakuza Stinger
Az utcai Stringer átalakított verziója. Mivel a gyári modellnél nehezebb, a gyorsulása valamivel lomhább, és megfogni is nehezebb, ám az úttartása jobb, és a tuningnak hála picivel gyorsabb is.

- Staunton, Newport; Asuka házánál, 2 db
- Staunton, Torrington; az AM Co. székházának föld alatti parkolójában
- Staunton, Torrington; Kenji kaszinójának parkolójában
- Staunton, Fort Staunton; az építkezésen, 3 db - csak a 'Grand Theft Aero' küldetés után!

II.11.1.48. Yankee
Csörös kisteherautó, mérete determinálja őt is, azaz lassú és lomha, viszont a kéziféke jól sikerült, így valamivel könnyebben kezelhető kanyarokban, mint a Mule.

- Portland, Portland Harbor; kikötő, a "közüzemi gyűjtő" (export/import) mágnesdaruja mellett

Megjegyzés: az export/import egyik kérése Portlandban!

II.11.1.49. Yardie Lobo
Egy teljesen átlagos paraméterekkel bíró gép, kinézetre pucos, viszont a hidraulikája változtatható, a Dodo/löveg Up/Down gombokkal lehet hintáztatni. Ez a móka majd alaposan vissza fog köszönni a San Andreasban...

- Staunton Island, nyugati oldal, Newport, illetve a vízparti autóút az építkezés és az Asuka háza közötti szakaszon.

II.11.2. Motorcsónakok
Ebben a játékban még nincs túl sok szerepe a motorcsónakoknak, majd a Vice Cityben fognak kiteljesedni. Egy-két küldetés erejéig használhatod őket - viszont helyváltoztatásra kétségkívül jók, hiszen nincs zsúfolt forgalom, és Portlandban elég nyugodt helyen tudsz kikötni velük, se kínaiak, se maffiózók...

II.11.2.1. Predator (rendőrségi motoros)
Természetesen a járőrhajó a leggyorsabb teknő a játékban, ráadásul fedélzeti géppuskával szerelve, a többi paramétere viszont átlagosnak mondható.

- Staunton, Newport; Asuka házánál, a hátsó stég
- Shoreside Vale, Francis Int.; a reptér végében, a kifutópálya alatt

II.11.2.2. Reefer
A "vizek Kurumája", azaz egy átlagos yacht, nem túl fényes gyorsulással. Ez az a hajó, amivel Asuka kimenekít Portlandból.

- Staunton, Newport; Asuka házánál, 2 db

II.11.2.3. Speeder
Ez pedig a "vizek Cheetája", azaz egy robbanékonyan gyorsuló, remekül kezelhető, villámgyors gép. Száguldozásra kiváló.

- Shoreside Vale, Francis Int.; a reptér végében, a kifutópálya alatt

II.11.3. A Dodo
A GTA3-ban egyetlen repülőgép van, a Dodo, melynek megreptetése a legnehezebb, legizgalmasabb és egyben legszebb feladat, és mára már szinte legendás játékelemmé nőtte ki magát. A név eredetéről annyit: a dodó egy kb. 75 cm hosszú, röpképtelen galambfajta madár volt, mely Mauritius, Réunion és Rodriguez szigetén élt. Könnyű préda lévén, a hajósok és természettudósok gyűjtőmunkájának eredményeként az 1700-as évek közepére kihalt, és mára a kipusztult fajok szimbólumának tekintik. Nos, minket ebből igazán egy szó érdekel: a röpképtelen...

A kis gépnek nagyon rövid szárnyai vannak, ám ennek, és motorjának ellenére tulajdonképpen vitorlás gépnek tekinthető (bár ez elég paradox dolog). Kezelését nehéz elsajátítani, ám aki megtanulja kezelni, igazán lenyűgöző dimenzióját tárhatja fel a GTA3-nak - és Liberty Citynek. Az elkövetkezőkben igyekszem egy részletes leírásban bemutatni a "dodózás" alap- és mesterfogásait.

II.11.3.1. Az alapok
Tudom, hogy elsőre kissé furcsa lesz az analógia, de talán sikerül megmagyaráznom: a Dodót inkább állatnak tekintsd, mint repülőgépnek - akik már ültek lovon, azok hamar megértik, miért. Egy gépnél, legyen az autó vagy repülő, te vagy az úr: ha gázt adsz, gyorsul, ha fékezel, lassul, ha elfordítod a kormányt, irányt vált. Egy lovon ülve ez már nem ilyen egyértelmű: te csak jelzést adsz, melyet az állat végrehajt. Nem lehetsz erőszakos, mert megmakacsolja magát, rossz esetben lehajít a hátáról; de túl határozatlan sem, mert elbizonytalanítod. Ló és lovas között egy, a kölcsönös bizalmon alapuló harmóniának kell létrejönnie. Nos, a Dodo esetében ugyanez az alapkövetelmény. A bizalmat és kiegyensúlyozott határozottságot meghálálja, a kapkodást, határozatlanságot megbosszulja. Alternatíva, középút nincs.

II.11.3.2. A Dodo fellelési helye
Dodo csak a Francis repülőtéren található, három példányban: a sorompót áttörve rögtön jobbra áll pár hangár; az első három nyitott, a negyedik zárt (ez volt a helyszíne Donald "Grand Theft Aero" küldetésének), ebben áll a gép, de csak az említett küldetés után. A másik hátul, a sorompó után előre, a főépület sarkánál balra, el hátra, az utolsó hangárhoz. A harmadik, és én ezt javaslom, az utat követve, majd jobbra letérve a kifutópálya szélén, a helikopter leszállónál áll. Ez abszolút kéznél van, rögtön reptethető.

Van még egy lehetőség: ha minden gépet leszállítottál a portlandi export/import garázsba, egy Dodót is felvehetsz ott bármikor. Persze ez rögtön zárójelbe tehető, hiszen ott alig van hely felszállni, ráadásul mire ez a leszállítás megtörténik, a fél városrész rád vadászik, és a Dodó sem golyóálló...

II.11.3.3. Előkészületek
Miután beültél a gépbe, rögtön kapcsold ki a rádiót! Fontos, hogy minden visszajelzést észrevegyél, ne vonja el semmi figyelmed a repülésről. Kezdőként mindenképp világosban, leginkább 9 óra magasságában kezdj neki a repülésnek, és tiszta időt válassz, köd abszolút ellenjavalt, eső csak profiknak való. Válaszd a második belső nézetet - ez nagyon fontos! (A kamerát változtasd addig, míg felülről látod a gépet, majd egy nyomásra távoli külső nézet, másodikra a közelebbi, ez kell neked.) Fontos, hogy jól állítsd be a billentyűkiosztást: a madár terelése az iránygombokkal történik (jobbra, balra, gáz, fék), ám van két speciális is, a Dodo Up és Dodo Down, előbbi alapban a Num9, utóbbi a Num6, ezekkel tudod a gép orrát emelni-süllyeszteni, ami alapvető lesz a repüléskor.

Gurulj a kifutóra, és állj be középvonalra, egyenesen, hogy ne kelljen nekifutáskor igazgatni az irányt. Két pálya is van, egy, a hosszabb, melyet a 747-esek is használnak, és egy, ezzel kb. 30 fokos szöget bezáró, nem használt. Mindkettőnek megvannak a maga előnyei és hátrányai:

- A hosszabb kifutón könnyebb az elrugaszkodás, és csendes, nyugodt a felszállás. Zavaró lehet a fogalom, ám a szembejövőktől nem kell félni, a program elsíkálja a dolgot, nem ütköztök össze. Talán érdemes megemlíteni: ha úgy tudod időzíteni a dolgokat, hogy a Dodo emelkedése egy Boeing leszállásával esik egybe (majdnem karambol), hirtelen nagy magasságba emel a szimuláció, az ütközést elkerülendő. A pálya egyetlen hátránya, hogy az emelkedő szakaszban hirtelen szembe találod magad a várossal, tehát vagy vészemelésre (lásd később), vagy iránykorrekcióra leszel kényszerítve, ami kezdőknek nehéz lehet. Persze ezt ki lehet küszöbölni, ha ellenkező irányba szállsz fel, viszont ennek a szélirány nem kedvez, bizonytalanabb az elrugaszkodás.

- A másik pálya forgalommentes, így nyugodtan koncentrálhatsz a felszállásra. Szemben semmi nincs, ami meggátolná a térnyerést, így teljesen tiszta körülmények között, nyugodtan lakhatod be a légteret. Ennek a pályának viszont a nagy hátránya az örvényes szél, mely emelkedéskor megdobálja a madarat. Nem veszélyes a dolog, ha tudod kezelni ezt a szituációt, ám kezdésnek talán meredek a dolog...

II.11.3.4. A felszállás és az emelkedés
Induljunk neki! Ha tiszta előtted a pálya, nyomd le a gázt (a repülés végéig ne engedd fel egy pillanatra se a gázt! - ez az első alapvetés), és a Dodo Down gombot. Mindkettőt tartsd lenyomva. Kellő sebességet elérve a gép feneke felemelkedik, az orr lebukik. Azt, hogy madarad készen áll a repülésre, egy határozott jel mutatja: a betonhoz érő légcsavar zaja, és az ekkor felszálló szikrák. Ezt észlelve - de csak ekkor! - azonnal engedd fel a Dodo Down gombot! Ha minden jól megy, a gép elrugaszkodik a talajtól, és a levegőbe emelkedik.

Most jön az egész dodózás talán legfontosabb aranyszabálya: a gép akkor kerül stabil repülési helyzetbe, amint teste a talajjal párhuzamos lesz. Mivel nincs műszerfal, a műhorizont helyett magát a gépet használjuk mérésre - ehhez volt szükség a közepes külső nézet beállítására: a Dodo akkor van stabil helyzetben, ha épp nem látod a piros orrkúpot! Figyeld a gép elejét, ha a szárny előtt bevillan a piros orr, nagyon finoman nyomkodd addig a Dodo Down gombot, míg eltűnik a látótérből ez a géprész. Az előbbi mondat rejtette a másik fontos tételt: a levegőben soha ne nyomj le iránygombot - mindig apró, határozott "morzézással" közöld szándékod a madárral!

II.11.3.5. A stabilizálás
Ha a Dodo párhuzamosan száll a talajjal, nyugodt lehetsz. Ha bevillan a piros orr, apró mozdulatokkal állítsd vissza a stabil helyzetet. Következik a harmadik alaptézis: ne ess pánikba, ha a Dodo süllyedni kezd! A gép legfontosabb tulajdonsága, hogy bizonyos magasságban, függetlenül a tengertától, esik a sebessége, ettől magasságot veszít, ám ekkor visszanyeri a sebességet, és újból emelkedni kezd, ilyenkor mindig állítsd vissza a párhuzamos, stabil helyzetet.

Ha a gép rázkódik, dobálja magát, hosszirányban csavarodni kezd, az általában a széllökésektől van. Ilyenkor sem szabad megijedni: ha jobbra tekeredik, nagyon finoman pöcköljesd meg a bal iránygombot (ismét nem lenyomod, nyomogatod!), ugyanekkor a Dodo Down gombbal stabilizáld, tehát "tüntesd el a piros orrát".

II.11.3.6. Fordulás
A Dodo rövid, vágott szárnyai nem alkalmasak a hirtelen irányváltásra, de hát ugye a "hirtelen" szót amúgy is száműztük a repülési szótárból... Épp ezért fontos a tiszta idő: látnod kell az előtted lévő akadályokat, hogy időben nekikezdhess a manővernek. A fordulás a megfelelő iránygombok pöcköléséve oldható meg, ismét tehát a nyomkodás a kulcs. Akik már mesterszinten kezelik a gépet, kitolhatják a lenyomások hosszát (ez se nyomva tartás, hanem "hosszú morze"). Az irányközlés után rögtön készülj a stabilizálásra, tehát az elfordulászkor állítsd be a Dodo Down gombbal a nyugalmi helyzetet. Ha túlfordultál volna, ellenirránnyal korrigáld ezt.

II.11.3.7. Emelkedés
A legnehezebb feladat. A normál emelkedés, mint már említettem, a Dodo szabad akaratából történik. Általában mindig rá kell ezt hagyni. Hagyd, hogy magasságot nyerjen, majd stabilizáld a helyzetet. Ha eléri a csúcsmagasságot - ami kb. a Callahan-híd magasságának felel meg - fordulászkor már nem fogsz süllyedni, így biztonságosabbá válik a repülés.

Lesznek persze esetek, amikor kénytelen leszel mégiscsak elővenni a "hirtelen" szót - tipikusan akkor, ha váratlanul eléd tornyosul egy épület. Ekkor - DE CSAK EKKOR! - megnyomhatod a Dodo Up gombot, ez az úgynevezett vészemelés, és ez a két helyzet közül az egyik, amikor ezt a billentyűt megérintheted. Maximum két másodperce nyomd le a gombot, majd engedd fel, és abban a pillanatban a Dodo Down gombbal állítsd vízszintbe a gépet. Ezzel kb. 1 métert tudsz nyerni egy nekifutásra. Ha tovább tartod lenyomva az emelést, a Dodo vagy átbillen, vagy sebességet veszít és zuhanni kezd.

II.11.3.8. Leszállás
A sima, üzemszerű leszállás (és nem a földhöz csapódás) talán még nehezebb, mint az emelkedés. Ez a fent említett másik helyzet, amikor a Dodo Up gombot ismét használatba helyezheted. A gyakorlásra legjobb a reptér - felszállás után egy visszafordúló után próbáld meg letenni a madarat. A folyamat a következő:

- Engedd fel a gázt, ez lelassítja a gépet, és áttérsz vitorlázásba.
- Stabilizáld a helyzetet, nem szabad, hogy a Dodo elcsavarodjon leszállás közben.
- Nyomd le a Dodo Up gombot, míg az orr kb. 45 fokos szöget zár be a talajjal.
- A gép elkezd süllyedni. Ez a kritikus pillanat: nem szabad, hogy az előbb beállított 45 fokos szögtől eltérjen a madár. A Dodo Up gombot nyomkodva finoman tartsd ezt a helyzetet.
- Ha minden baba, a kerekek megérintik a talajt. Ekkor lépj rá a fékre, hogy megállítsd a gépet.

II.11.3.9. Kis összefoglaló
Röviden, pontokba szedve összefoglalom a fent leírt alapvetéseket, felszállástól landolásig:

- Nekifutás: gáz és Dodo Down gomb lenyom, és nyomva tart, a gáz így is marad végig.
- Elrugaszkodás: amint a légcsavar hozzáér a betonhoz, és szikrázni kezd, Dodo Down gomb elengedése.
- Stabilizálás: a levegőben lévő gép párhuzamos kell, hogy legyen a talajjal, ezt a Dodo Down nyomkodásával lehet elérni, kettes külső nézetből a piros orrkúp eltüntetésével.
- Fordulás: megfelelő iránygomb nyomkodása a kívánt pozíció eléréséig, ezzel párhuzamosan a gép helyzetének stabilizálása, szükség esetén "ellenkormányzás".
- Emelkedés: ideális esetben ráhagyni a madárra, Dodo Down gombbal stabilizálva. Vészhelyzetben Dodo Up gomb, max. 2 másodpercre, utána azonnal stabilizálás.
- Leszállás: gáz felengedése, Dodo Up gombbal orr felemelése 45 fokba, ennek tartása, landolás után fékezés.

És újra, még egyszer: bármi történik, soha ne ess pánikba!

II.11.3.10. Mókák a Dodóval
Néhány megnézésre javasolt helyszín, mely a földhöz ragadtak számára örök titok marad:

- Nézd meg, mi van Kenji kaszinójának tetején (nem a helikopteres felén, a másikon)! Próbálj meg ott landolni, és élvezd a látványt!
- Repülj a staunton stadion fölé, olvasd el a székekből kirakott feliratot (a város csapatának neve)!
- Látogasd meg a Szellemvárost (ha nem ismerned fel az épületet - ez a bank a bevezető filmből)! Ez a legizgalmasabb móka - repülj a Cochran-gát mögé, míg "helyet cserél föld és ég", és ekkor megpillantod magad előtt az épületeket. Ne próbálj meg leszállni, és ne ütközz a feletted lévő talajnak!

Megjegyzések:

- Dodózás közben, a városban kerülő a különleges ugrások rámpáit! Ezek gyakorlatilag azonnal a repülés végét jelentik...
- A Donald küldetésében (A Drop In The Ocean) látott teljesszárnyú Dodo csak ott látható, minden híresztelés ellenére sehol nem található meg és nem reptethető!

II.11.4. Golyóálló autók
A játékban van pár autó, melynek létezik egy "szuper" változata, mely bizonyos hatásoknak ellenáll: golyóálló, robbanásálló, tűzálló, vagy akár mindhárom együtt. Ezek - Ray Patriotja kivételével - egy-egy küldetésben jelennek meg, és ha meg akarod szerezni őket, az csak az adott feladat elbukása árán teljesíthető. Épp ezért legfeljebb érdekességként szolgálnak, de a teljesség kedvéért felsorolom őket.

Megjegyzés: különleges autót ne tárolj a Staunton szigeti garázsodban - a játék hajlamos ezeket "lenyelni"!

II.11.4.1. Golyóálló Patriot
Ez az a gép, melyet Raytől kapsz a "Marked Man" küldetés után, és az egyetlen olyan golyóálló autó, mely "legálisan" lehet a birtokodban. Nagyon jó hasznád fogod venni a játék vége felé, amikor már mindenki rád vadászik, a Rampage 19 végrehajtásakor pedig egyenesen kötelező.

II.11.4.2. Szuper-Cheetah
El Burro "Turismo" küldetésében mindhárom ellenfeled egy golyó-, robbanás-, és tűzálló Cheetah volánjánál ül. Az egyik megoldás bármelyik megszerzésére, ha egy erős géppel mész a versenyre, és kellő begyorsulás után szemből belebikázol az áldozatba, úgy, hogy az a fejére álljon. Ezután

állj a gép mellé, nehogy a játék eltüntesse, és várd meg a verseny végét. Mivel az autó ajtaja be van zárva, az egyetlen lehetőség, ha egy másik autóval eltoszogatod a rejtekhelyedre (fejen állva könnyebb terelni), és ott felrobbantod, majd a roncsot bepakolod a garázsba. (Ha menet közben robbanna fel, az se gáz.)
Van egy másik metódus is, lemenni egy nagy géppel, például egy busszal a versenyre, majd a start után visszarohanni a búvóhelyedhez, és előtte keresztben elállni az utat. Kb. 100 mp múlva Hepburn Heights felől befutnak a fiúk, és ha minden baba, belerombolva az akadályba egy vagy több berepül a garázsod elé, már csak fel kell robbantanod és begyömöszölnöd azt a garázsba.

Megjegyzés: ha elveszted szem elől a gépet, mielőtt hazaérnél vele, a gép eltünteti; ha nem sikerül beraknia Cheetah nagyobb részét a garázsba, és rácsukódik az ajtó, szintén elveszik a cucc!

II.11.4.3. Golyóálló, tűzbiztos Securicar
A Joey "Van Heist" küldetésében szereplő Securicar golyó- és tűzálló. Csak úgy tudod megszerezni, ha nem a kikötői garázsba viszed, hanem a sajátodba. Miután beálltál, fel kell robbantanod, hogy a küldetést elbukd - akár gránáttal, akár addig csapkodva a falhoz, míg kigyullad.

II.11.4.4. Mindent kibíró Bobcat
Az "Evidence Dash" küldetésben szereplő Bobcat, épp úgy, mint a fenti Cheetah, golyó-, robbanás-, és tűzálló. A metódus ugyanaz, mint a sportautónál: fejre kell állítanod, majd eltoszogatni a garázsba, és rácsukni az ajtót. Ráadásul a küldetést sem fogod elbukni, mert a játék egy új gépet generál a városban. Persze egy fejen álló Bobcatot eltolni a búvóhelyedig, sarkadban a rendőrséggel - hmm, dönsd el, megéri-e...

II.11.4.5. Golyóálló Barracks OL
Az "Arms Shortage" küldetésben szereplő Barracks OL golyóálló, de csak addig, míg a küldetés tart! Nyírd ki a kolumbiaiakat, majd a géppel hajts vissza a garázsodba, aztán varrd el a szálakat.

II.11.4.6. Golyó- és tűzálló Trashmaster
A "Blow Fish" küldetésben szereplő kukásautó golyóálló, ez tény. A megszerzése elég érdekes. Az első probléma, hogy a szörnyeteg gyomrában egy bomba ketyeg. Nos, a legegyszerűbb, ha áttereled a gépet az alagúton, ott balra át, át a kerítésen, le a partra. Nagyon lassan addig kell gurulnod az óceánba, míg a bomba elázik, de te még ki tudj tolatni majd. A bomba leállásakor elveszíted a küldetést, és megjelenik a "Mission Failed" üzenet. Oké, robbanni már nem fog, ám jön a másik probléma: az autó csak a Stauntonszigeti garázsba fér be... A megoldás az "alacsony gravitációs" csalás (lásd a **"Csalások"** fejezetet), mellyel átrepteted a dögöt a leszakad hídon, bár nem egyszerű a mutatvány. Ismét a kérdés: megéri?

II.11.4.7. Szuper-Stretch
A "Salvatore's Called A Meeting" küldetésben szereplő fekete Stretch golyó-, tűz-, és robbanásbiztos. Megszerzése csak csalással lehetséges: el kell menni felvenni a küldetést, beállni a garázs bal oldali fala mellé szorosan, majd kétszer felgyorsítani a játékot csalással, befutni a fal és a kocsi közé úgy, hogy hősöd beszoruljon a kettő közé, ekkor, ha minden baba, beesel az épületbe. Ülj be a gépbe, rükvercben vágtass ki a hátsó falon, majd az alacsony gravitációs kóddal repülj át a leszakadt hídon, mivel ez is csak a stauntoni garázsban fér el. Bevallom, én ezt nem próbáltam ki...

II.12. Statisztika, a 100% feltétele

II.12.1. A statiszika
A játék minden hasznos és haszontalan információt rögzít, ezeket a játék közbeni menübe kilépve a "Stats" pont alatt ellenőrizheted. Az alábbi táblázatban ezt sorolom fel, magyarázattal.

Percentage completed ▶ A 100%-ból (lásd lejjebb) eddig teljesített %
Missions attempts ▶ Megkísérelt küldetések száma
Missions passed ▶ Teljesített küldetések (74)
Rampages passed ▶ Teljesített Rampage (20)
Hidden Packages found ▶ Megtalált rejtett csomagok (100)
Unique Jumps completed ▶ Teljesített különleges ugrás (20)
Days passed in game ▶ A játék közben eltelt napok száma
People you've wasted ▶ Hány embert semmisítettél meg
People wasted by others ▶ Hány embert öltek meg mások
Cars exploded ▶ Hány autót sikerült felrobbantanod
Times busted ▶ Hányszor tartóztattak le
Hospital visits ▶ Hányszor kerültél kórházba
Gang members wasted ▶ Hány bandatagot nyírtál ki
Criminals wasted ▶ Hány bűnözőt nyírtál ki
Helicopters destroyed ▶ Hány helikoptert eliminváltál
Kgs of explosives used ▶ Hány kiló robbanószert használtál fel
Accuracy ▶ Milyen pontosak a lövéseid (%)
Best Turismo time in secs ▶ El Burro1. küldetésében elért legjobb idő (mp-ben)
Best time for Bomb defusal ▶ D-Ice 3. küldetésében hány mp alatt értél el a bombás autóval a portlandi garázsba
Cars crushed ▶ Hány autót törtél össze
Bling-bling scramble: most checkpoints ▶ King Courtney 1. küldetésében a legtöbb összeszedett ellenőrző pont

Gang cars totalled:
Diablo Destruction ▶ A "Diablo Destruction" kisautós küldetésben felrobbantott bandaautók száma
Gang cars totalled:
Maffia Massacre ▶ A "Maffia Massacre" kisautós küldetésben felrobbantott bandaautók száma
Gang cars totalled:
Casino Calamity ▶ A "Casino Calamity" kisautós küldetésben felrobbantott bandaautók száma
Gang cars totalled:
Rumpo Wreckler ▶ A "Rumpo Rampage" kisautós küldetésben felrobbantott bandaautók száma (a 'Wreckler' volt a feladat eredeti neve, valószínűleg az alliteráció kedvéért változtatták meg, de itt nem javították ki)
Distance travelled on foot (miles) ▶ Gyalog megtett távolság (mérföldben; 1 mérföld = 1.6 km)
Distance travelled by car (miles) ▶ Autóval megtett távolság (mérföldben)
Mm of rain fallen ▶ Leesett eső mennyisége (mm-ben)
Max. INSANE Jump distance (ft) ▶ "Insane" ugrás közben megtett legnagyobb távolság (lábban; 1 láb = 30 cm)
Max. INSANE Jump height (ft) ▶ "Insane" ugrás közben elért legnagyobb magasság (lábban)
Max. INSANE Jump flips ▶ "Insane" ugrás közben végrehajtott legtöbb teljes (360 fokos) átfordulás
Max. INSANE Jump rotations ▶ "Insane" ugrás közben végrehajtott legnagyobb elfordulás, fokban (azaz egy hátraarc: 180)
Best INSANE stunt so far ▶ Legjobb "Insane" ugrás minősége
Passengers dropped off ▶ Taxizással célba vitt utasok száma
Cash made in Taxi ▶ Taxizással keresett pénz
People saved in Ambulance ▶ Mentőzéssel kórházba juttatott emberek száma
Highest Paramedic mission level ▶ Mentős küldetésben elért legmagasabb szint
Criminals killed on Vigilante Mission ▶ Járőrözés közben megölt bűnözők száma
Total fires extinguished ▶ Tűzoltással eloltott tüzek száma
Daily police spending ▶ A pénz, amit naponta rád költött a rendőrség (üldözés, körözés)

II.12.2. A 100% feltétele
A játék legnagyobb kihívása, hogy a fejlesztők felállítottak egy feltétellistát. Ha minden alább felsorolt pontot kipipáltál, a játékot 100%-ra teljesíted, és

jólesően hátradőlhetsz - sajnos egyéb jutalom ezért nem jár (ez már szerencsére a Vice Cityben változik majd). Lássuk tehát a végrehajtandókat!

- 74 fő- és mellékküldetés: (fő: Luigi 6, Joey 6, Tony 5, Salvatore 4, Asuka 5+3, Ray 5+1, Kenji 5, Donald 3+3, Catalina 1; mellék: El Burro 4, Marty Chonks 4, King Courtney 4, D-Ice 5)
- Mentőzés, 12 szint
- 60 járőrfeladat (20-20 mindegyik városrészben)
- 60 tűzoltás (20-20 mindegyik városrészben)
- 100 célba juttatott utas taxival
- 100 rejtett csomag felvétele
- 20 sikeres őrjöngés (Rampage)
- 30 különleges ugrás sikeres végrehajtása (Unique Stunt Jump)
- 31 autó az import/export garázsba (Portland 16, Shoreside Vale 15)
- 7 közszolgálati jármű leadása a portlandi kikötő mágnesdarujánál
- 4 terepverseny abszolválása
- 4 kisautós robbantgatás (Toyz) végrehajtása

II.13. A rádióállomások és a zeneszámok listája

II.13.1. Head Radio

Székhelye Portlandban van, a bemondó Michael "Mike" Hunt, a tulajdonos a Love Media (Donald Love). Stílusa hagyományos, kommersz rock. Ne tessék a zeneboltokba rohanni egy-egy jó szám hallatán - az alant felsorolt együttesek soha nem léteztek, a számokat a játék zenefelelőse, Allan Walker, a szövegíró Stuart Ross és a hangproducer Craig Conner írta!

- Dil-don't: "Stripe Summer" (Conner). Ének: Heidi Hazelton
- Whatever: "Good Thing" (Walker / Conner). Ének: Craig Conner
- Craig Gray: "Fade Away" (Ross). Ének: Stuart Ross
- Conor and Jay: "Change" (Conner / Julie Wemyss). Ének: Julie Wemyss
- Frankie Fame: "See Through You" (Conner). Ének: Raff Corrilla, Craig Conner, Nancy Jenkinson
- Scatwerk: "Electronic Go Go" (Ross)
- Dezma: "Life Is But A Mere Supply" (Conner). Ének: Kate Mckinnon

II.13.2. Double Cleff FM

Az ismeretlen székhelyű rádió bemondója Maestro Morgan Merriweather, tulaja szintén a Love Media. Műsorán igényes komolyzene, opera található. Íme a kínálat (nagyon rangos előadókkal!):

- "Non piu andrai farfallone amoroso" (Mozart: Figaro házassága). Előadja: Sesto Bruscantini és Teresa Berganza, kísér a RAI Római Hangversenyzenekara és Kórusa, Zubin Mehta vezényletével.
- "Chi mi frena in tal momento" (Donizetti: Lammermoori Lucia). Előadja: Renata Scotto, Luciano Pavarotti és Piero Cappuccilli, kísér a RAI Torinói Szimfonikus Zenekara és Kórusa, Franchesco Molinari Pradelli vezényletével.
- "Libiamo ne'lieti calici" (Verdi: Traviata). Előadja: Renata Scotto, Jose Carreras és Sesto Bruscantini, vezényel Nino Verchi
- "Finch'han del vino" (Mozart: Don Giovanni). Előadja: Sesto Bruscantini, Nicolai Ghiaurov és Alfredo Kraus, kísér a RAI Római Hangversenyzenekara és Kórusa, Carlo Maria Guilini vezényletével
- "O mio babbino caro" (Puccini: Gianni Schicchi), előadja: Tito Gobbi, Cecilia Fusco és Renzo Casellato, a RAI Milánói Hangversenyzenekara és Kórusa, Massimo Pradella vezényletével
- "Le Donna E Mobile" (Verdi: Rigoletto). Előadja Luciano Pavarotti és Renata Scotto, kísér a Firenzei Közszínház zenekara és kórusa Carlo Maria Giulini vezényletével

II.13.3. Jah Radio

Székhelye ennek az adónak sem ismert, a szpíker Horace "The Pacifist" Walsh, aki egyben a tulajdonos is. A műfaj: a drum & bass és reggae gyökerű dub, és az összes szám a műfaj kitalálója, King Tubby leghűbb követője, a jamaikai Scientist nevű csapat "Scientist Rids The World Of The Curse Of The Evil Vampires" című albumáról való, mely a londoni Greensleeves kiadó égisze alatt jelent meg 1981-ben. A számok:

- Dance Of The Vampires
- The Mummy's Shroud
- The Corpse Rises
- Your Teeth In My Neck
- Plague Of Zombies

II.13.4. Rise FM

A Staunton szigeten található rádióadó bemondója Andre "The Accelerator", a tulaj a Love Media. A techno-rave-trance stílust képviseli. Az előadók valódiak, bár nem volt egyszerű eset nyomukra bukkanni az Interneten - az biztos, hogy a számok jogtulajdonosa a Generation Records (Paul Van Dyk egyik lemezén találkoztam némelyikkel).

- Slyder: "Neo (The One)"
- Slyder: "Score (Original Mix)"
- Chris Walsh & Dave Beran: "Shake (revolt clogrock remix)"
- Shiver: "Deep Time"
- R.R.D.S.: "Innerbattle"

II.13.5. Lips 106

Szintén Staunton-on található, a Love Media család tagja, a műsorvezető Andee, és hagyományos, kommersz popzenét játszik. Az előadók, épp úgy, mint a Head rádió esetében, kitaláltak, a Walker/Ross/Conner triumvirátus művei.

- Fatamarse: "Bump to the Music" (Conner). Ének: Nancy Jenkinson
- Marydancin: "Wash him Off" (Conner). Ének: Anna Stewart
- April's in Paris: "Feels Like I Just Can't Take No More" (Conner). Ének: Paul Mackie, Craig Conner, a gitárkíséretet írta és előadja Allan Walker.
- Lucy: "Forever" (Ross). Ének: Anne Sommerville
- Boyz 2 Girlz: "Pray it Goes Ok?" (Conner). Ének: Raff Corrilla, Craig Conner
- Da Shootaz: "Grand Theft Auto" (Conner). Ének: Robert De Negro
- Funky BJs: "Rubber Tip" (Ross). Előadja: Stuart Ross

II.13.6. Game Radio

Ismeretlen székhelyű adó, a Love Media tulajdona. Két bemondó is van, Stretch Armstrong és Lord Sear. Színes kínálatában rap és hip-hop számokat találsz. Mindkét szpíker valós személy, saját nevükön szerepelnek, sőt a kiadó, a Game Records is létező, csakúgy, mint a "sexy Game Girls", olyannyira, hogy még a játékbeli rádióállomás logója is megegyezik a valódival... Érdemes megnézni ezt a webcímet: *www.gamecrib.com*!

- Reef: "Scary Movies" (Instrumental)
- Royce Da 5'9" "We're Live (Danger)"
- Nature: "Nature Freestyle"
- JoJo Pelligrino: "JoJo Pelligrino Freestyle"
- Pretty Ugly and Royce Da 5'9": "Spit Game"
- Royce Da 5'9": "I'm The King"
- Black Rob: "By A Stranger"
- Agallah and Sean Price: "Rising To The Top"
- Rush: "Instrumental Bed 1"
- Rush: "Instrumental Bed 2"

> **Megjegyzés:** az állomáson elhangzik a "Hip Hop Honeys" reklámja. Ez is létező, a Game Records alvállalkozása, csak felnőtteknek - továbbiakat lásd: *www.hiphophoneys.com*.

II.13.7. MSX FM

Ez a Love Media adó is ismeretlen székhelyű, szpíkerei MC Codebreaker és DJ Timecode. Az ütősebb drum-and-bass stílus kedvelőinek csatornája. Ez ismét egy létező "intézmény", azaz a két szpíker valós személy, az egész csatorna az angol Moving Shadow (MSX) kiadón alapul. Honlapjuk: *www.movingshadow.com*.

Mix A:
- Omni Trio: "First Contact"
- Aquasky: "Spectre"
- Rascal & Klone: "Winner Takes All"

Mix B:
- TJ Rizing: "Agent 007"
- Calyx: "Quagmire"
- Rascal and Klone: "Get Wild"
- Ryme Tyme: "Judgment Day"

Az összes szám előadója: MC Codebreaker, mix: Timecode

II.13.8. Flashback FM
Újabb Love Media tag, ismeretlen székhellyel. Házigazdánk Toni, a műsor pedig a '80-as évek popzenéjét kínálja a stílus kedvelőinek. A készítők filmrajongása e csatornánál érte el a csúcsot: a műsor az egyik múzsa, az 1983-as Sebhelyesarcú (Scarface) zenei anyagából van összeállítva. Épp ezért nem meglepő, hogy a szpíker neve Toni - hiszen a film főszereplőjének neve Tony Montana...

- "Scarface (Push It To The Limit)" (Giorgio Moroder & Arthur W. Barrow)
- "Rush Rush" (Giorgio Moroder & Deborah Harry)
- "She's On Fire" (Giorgio Moroder & Peter Bellotte)
- "Shake It Up" (Giorgio Moroder & Arthur W. Barrow)
- "I'm Hot Tonight" (Giorgio Moroder & Peter Bellotte)

II.13.9. ChatterBox 106
A Staunton szigeten található Love Media adó műsorvezetője Lazlow (valós személy, Lazlow Jones, és amint az adásban elhangzik, nem hazánk fia), betelefonálós "talk radio", azaz csevegőshow, a hallgatók elmés (értsd: idióta) szövegelését élvezheted.

Érdekesség: az angolul értőknek érdemes egyszer végighallgatni a műsort - Cipriani barátunk is betelefonál, és anyuka zsarnokságáról panaszkodik...

II.13.10. MP3 "állomás"
A játék mp3 könyvtárába bepakolhatsz bármennyi mp3-at, ezután a Chatterbox mögött megjelenik még egy rádióállomás, MP3 néven, amely a saját zenédet játssza. Aki nagyon kreatív, akár saját műsort is összeállíthat, kommentárokkal, reklámokkal...

II.14. Csalások, trükkök

II.14.1. Csalások
Nem lenne teljes a játék csalások nélkül. Ezek jó részével segítheted a játékot, mások mókának jók. Ezekhez sokat nem fogok hozzátenni, én ugyanis nem szoktam csalni játékban, és ellene is vagyok az efféléknek. Egy dologra hívom fel figyelmedet: ha csalást alkalmazol, nem fogod tudni 100%-ra teljesíteni a játékot, ha mindent végrehajtasz is, 99%-on áll meg a statisztika!

Az kódokat játék közben kell begépelni, erre külön konzol vagy beviteli ablak nincs, a sikeres műveletről felirat tájékoztat. A legtöbb kód újra begépelése kikapcsolja a hatást. *(A csalások listáját a mellékletben találod meg.)*

II.14.2. Easter Eggs
Az alábbiak nem befolyásolják a játék végkimenetelét, mókák, apró szellemességek a fejlesztőktől. Sajnos a GTA3-ban még nem sok ilyen van, a Vice Cityben majd annál többet fogsz találni.

- Ha a holdat lövöd távcsöves puskával, az nőni kezd, majd egy bizonyos nagyság elérése után csökkenni.

- Menj el a Liberty Tree Office belső parkolójába (lásd: King Courtney - Kingdom Come). A hivatal mellett, a föld alatti parkolóból kivezető oldalon van egy lépcsősor, ezen felmenve balra volt a 65-ös titkos csomag. Egy autóval kaptass fel ide, és állj a jobboldali épületrész mellé, a kocsiról ugorj fel erre a sötét színű részre, és kocogj végig rajta, majd a túloldalon ess be a kerítés mögé. Fuss el egészen hátulra, a baloldalon, a kerítésen ott vár a készítők üzenete: "Nem lenne szabad itt lenned, ugye tudod?"

III. FEJEZET - GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

III.1. Az irányítás és a játékmechanizmus

Ez lesz az egyik legrövidebb fejezet, hiszen minden nagyjából megegyezik az elődével hasonló funkcióival.

III.1.1. Irányítás

Az irányítás nem sokban változott, ám van pár kibővült funkció.

A legnagyobb újdonság a guggolás, melynek segítségével hősünk pontosabban tud célozni, és persze egy kerítés vagy autó mögött fedezékbe tud húzódni. Sajnos ebben a pozícióban haladni nem tud, csak forgolódni.

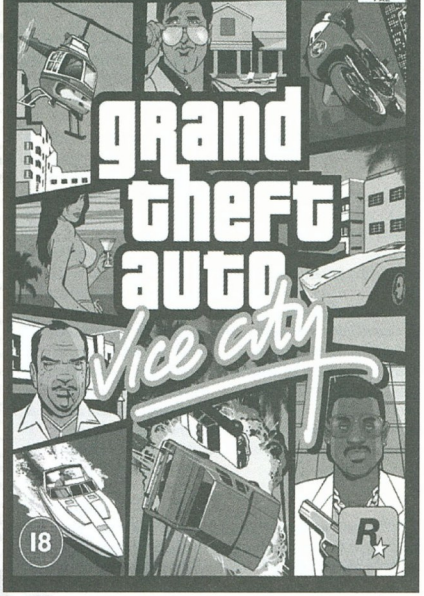
A másik növum a motorkerékpárok megjelenése. Az előre- és hátradőlés ezeken funkcionál - megjegyzem, nem teljesen pontos a fordítás, de ezzel tudtam leginkább megközelíteni a jelentését. Ha az előredőlés gombját nyomod meg egy motor nyergében, Tommy a testsúlyát az első kerék felé helyezi felállással, ezáltal fékezéskor a hátsó kerék felemelkedik - ez a "stoppie". Hátradőléskor a testsúly a hátsó kerékre kerül, ilyenkor a motor orra kerül a levegőbe, így lehet egykerekezni - ez a "wheelie". Mivel a statisztikába is bekerül ez a két móka, ezért pici technikai segítség ezekhez mindkettőt érdemes nyugodt terepen kipróbálni, például a reptér kifutóján:

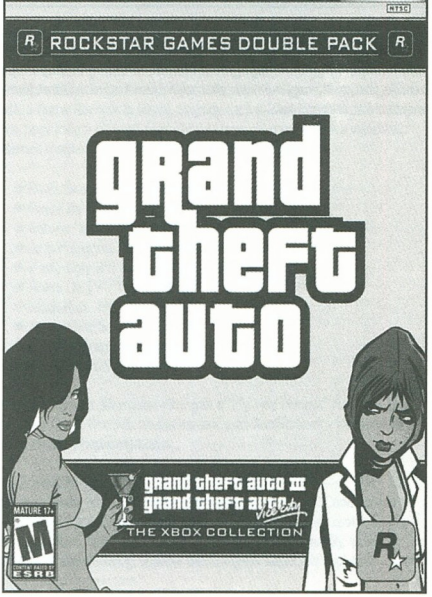
- **Wheelie:** Pattanj egy Sanchez nyergébe. Nyomd le a hátradőlés gombját, majd a gázt picit, hogy elemelkedjen a gép orra. Ebben a pillanatban engedd el a gázt, így Tommy 45 fokos szögben elemeli a gépet, és így marad. Ezután apró gázfröccsökkel kell lökdösni előre a motort, olyan lassan, ahogy csak bírod. E módszer hátránya, hogy könnyen elfordulhat a gép, és nagy esés lehet a vége. A másik megoldás, ami bejöhet, hogy egy PCJ-vel döngetsz, kihúzatod, majd lenyomod és így tartod a hátradőlés gombját, aztán tolod tovább a gázt, és szintén gázfröccsökkel operálsz. A PCJ erősebb, így könnyebb egy keréken terelni, akár fordulókat is végrehajthatsz vele, ha jól begyakorlod a mókát, de sok türelem kell hozzá.

- **Stoppie:** Ez már nehezebb, főleg PC-n. A technika a következő: egy Faggio vagy Pizza Boy lesz a barátod, szerezz egyet. Irány a reptéri kifutó. Told neki ezerrel, amikor eléred a csúcssebességet, engedd el a gázt, nyomd le egyszerre az előredőlés, a normál fék és a kézifék gombjait. Ekkor Tommy feláll, és elemelkedik a hátsó kerék. Ebben a pillanatban azonnal pattanj le a két fékről, húzd rá a gázt csutkára, és ne is engedd többé el, és persze az előredőlés gombját se! Így tolhatod neki első keréken, míg bírod. Ehhez a mozdulatsorhoz persze kell némi szinkronizálás és gyakorlás (a leglényegesebb, hogy az elemelkedés pillanatában szinte egy időben engedd el a fékeket és adj gázt), ne add fel hamar! Arra figyelj, hogy a gép megpróbál majd elfordulni valamerre, ezért a jobbra/balra gombokkal finoman ellen kell kormányozni, hogy egyenesben maradjon a moci. Érdemes a leghosszabb, É-D kifutón (ami a tenger fölé nyúlik) próbálkozni, északi irányban, nekem itt sikerült 68 másodpercet tolni 2644 láb hosszan, ezért egyébként 430$ járt, ami nem is rossz pénz...

> **Megjegyzés:** az előredőlés szó szerint érthető, ugyanis ha csak picit nyomod le ezt a gombot, Tommy előregörnyed, rádől a gépre, így csökken a légellenállás, és gyorsabban tud haladni. Sajnos ezt ismét csak gamepaddal lehet jól előadni, billentyűzeten a megfelelő gomb apró pöckölésével, ami nem az igazi...

A harmadik különlegesség a helikopterek vezetése. A régi dodózást elfelejthetjük, ám azért van trükk itt is. Az előre/gáz gomb ezeknél a felemelkedés,





a hátra/fék a süllyedés. A jobbra/balra gombokkal tudod dönteni a gépet, ezzel ívben fordulni. Azonnali irányváltáshoz viszont a "löveg balra/jobbra" gombokat kell használnod, ezzel tudod elfordítani a madarat a függőleges tengely körül. Előrehaladni az előredőlés, hátrálni a hátradőlés gombokkal lehet. Mivel az előredőlés egyben leborítás is, ezért PC-n csak a gomb "pumpálásával" tudsz biztosan haladni, azaz lenyomod a gombot, majd mielőtt átmennél zuhanásba, felengeded, és ismét lenyomod. Játékvezérlővel természetesen lényegesen könnyebb az irányítás.

Van még egy repülő szerkezet, és ez a Skimmer (leszámítva a távirányítós gépet, amivel versenyezned kell), ami csak vízről képes felemelkedni, és melyet a filmstúdió Dildo Dodo küldetésében vezethetsz először (az után mindig rendelkezésedre áll). Ez már kicsit hasonlít a jó öreg Dodóra - kezelését az említett feladatnál írom le részletesen.

III.1.2. A játékmechanizmus

A játékmechanizmus nagyjából megegyezik a GTA3-beliekkel, így nem ismétlem meg az ottaniakat, a változásokat az adott fejezetekben fejtem ki. Most csak egy gyors összefoglalás és áttekintés következik:

- **Sprintelés:** Semmit nem változott, itt is a 12 mentős küldetés az örök futás titka.
- **Életerő:** Maradt, prostik itt is vannak, ráadásul a jó kocsik a játék elejétől elérhetők, úgyhogy könnyű Katit táncba vinni. Két újdonság: a pizzás küldetés 10. szintje után 150-re emelkedik az életerő, és a speciális ikon immár gyógyszertárban is megvásárolható.
- **Páncél:** Pár újdonság van. Egyrészt a speciális pajzsikon helyett egy "igazi" golyóálló mellény került a játékba, és ezt meg lehet venni az Ammu-Nation boltokban is, másrészt a 12 járőrküldetés után a páncélzat alapértéke 150-re nő.
- **Adrenalin:** Nem sokat változott, de ez is beszerezhető a patikákban.
- **Járókelők:** Ugyanaz, mint a 3. részben. Ami új, hogy immár a rendőrök nemcsak téged üldöznek, hanem bizonyos rosszéletűeket is, így ha azt látod, hogy egy polgár rohan, és nyomában egy zsaru vagy egy biztonsági őr lohol, próbáld meg előbbit utolérni, és ökölcsel bemosni neki egyet! Ha eltalálod "Good Citizen Bonus" felkiáltással kapsz 50 dollárt. Nagyon vigyázz, hogy ne az üldözőt találd el, és csak az ökölt játszik, se fegyver, se elgázolás nem ér!
- **Rendőrök és te:** Maradt a 6 körözési szint. Picit eltér viszont az üldözés. A 3. szinttől már megjelenik Crockett és Tubbs, a két civilruhás zsaru, egy Cheetát terelgetve, jó kis gép, érdemes elkötni. A 4. szintnél felbukkanó helikopterek gépágyúznak, ami igen kellemetlen, az FBI pedig Rancherrel is jön, mindezeket agresszív útblokádok és a szitakötőkből leereszkedő SWAT kommandósok színezik - nem beszélve azon új elemről, hogy immár a gumik is sérülnek, így nemcsak a szöges akadályok fogják megkeseríteni életed, de a direkt a kereked kilövésére utazó rendfenntartók is. Az egész jóval életszagúbb és komolyabb, igazi vérbál. Két csillagot immár átölthetsz, magasabb körözés esetén marad a szokásos Pay 'n' Spray, esetleg egy mentés/visszatöltés.
- **Autólopás:** Semmi nem változott. Ha motort nyúlsz le, látványos mókákat eszközölhetsz, attól függően, Tommy milyen pozícióban van a géphez képest - a sofőr sima lerúgásától egy mutatós átfordulós felülésig van pár érdekes animáció. Van egy érdekesség viszont: ha egy buszt lopsz el - a szögletes Coach-ból elég sok van az utakon, főleg keleten -, majd egy buszmegállóba kanyarodsz (pontosabban a járda mellé, buszöböl nincs, csak szögletes jelzőtábla, várakozókkal), a népek felszállnak, és kifizetik neked az 5 dolláros viteldíjat. Ha van ráérő időd, lassan, de biztosan szép összeget lehet behajtani...
- **A járművek:** Ez is ugyanaz, újdonság, mint fent írtam, hogy a gumik kilőhetőek. A motorok már más tészta, nagyon jók, hiszen könnyen átkígyózol velük a forgalmon, és lépcsőkön is felkaptathatsz, viszont hatalmasakat is lehet velük esni. És persze ne feledjük a repülőszerkezetek teljes értékű megjelenését se, mely sokat dobott a mobilitáson.
- **Mentés:** Nem változott, nyolc mentési hely, csak búvóhelyen és küldetések közben nem. A mentési lehetőségek száma viszont nőtt, összesen 15 van, ezekből 14-et magadnak kell megvásárolnod - jegyezzük meg itt, hogy lényegesen szerényebb, viszont reálisabb a monetáris rendszer, azaz kevesebb dollárhoz jutsz az egyes akciók révén, így a pénzkeresés kiemelt jelentőségű lett a játékban.

III.2. "A hol és a miért"

III.2.1. A sztori

A legnagyobb nóvum, hogy hallgatva az előző játékkal kapcsolatos kritikákra, itt végre egy nem névtelen figurát kell terelgetned. Hősünk Tommy Vercetti, aki épp most szabadult 15 éves börtönbüntetéséből, amelyet drogterjesztésért kapott. Megbízója a Forelli család volt, akiket letartóztatásakor nem árult el. Sonny Forelli ezért hálából gyorsan gépre teszi, és elküldi délre, Vice Citybe, hogy ott kiterjessze a család érdekeltségét, mégpedig abban a szakmában, amelyhez legjobban ért: a kábítószerben. Ottani kapcsolatuk, egy Ken Rosenberg nevű zugügyvéd fogadja őt és a Forellik másik emberét, és viszi el őket a találkozóhelyre, ahol egy afro-amerikai testvérpárral van randijuk - egyikük vezeti a helikoptert, a másik adja át a port. Ám az üzletet váratlan esemény zavarja meg: egy fegyveres banda tör rájuk, ellopják a drogot és a pénzt is, megölve az átadót és Forelli emberét, csak Tommy és az ügyvéd tud elmenekülni. Hősünk tehát ott találja magát egy ismeretlen városban, egy fia vas nélkül, ráadásul Sonny Forelli is, miután értesül az esetről, hamar értésére adja: szerezze vissza a pénzét, különben halál fia. Szerencse, hogy Rosenberg ismer pár fontos embert a városban, így emberünk nekiláthat a nyomozásnak. Ám a dolgok nem ilyen egyszerűek - viszont az is kiderül, hogy egy ügyes, dörzsölt gazember ebben a fertőben nagyon sokra viheti, ha van elég vér a pucájában...

III.2.2. Vice City, a dekandencia fővárosa

A játék színhelye Vice City, mely Miamiról lett mintázva, pontosabban az 1980-as évek Miamijáról, a neonfények, a színes ruhák és könnyű lányok, a pop és újhullám, a drog, bűnözés és dekadencia fővárosáról. Arról a városról, melyet jól ismerhetnek azok, akik figyelemmel kísérték a "Miami Vice" című, 1984-89 között készült, nálunk is nagy sikerrel vetített sorozatot. Ebben két nyomozó, Sonny Crockett (Don Johnson) és Ricardo Tubbs (Philip Michael Thomas) kalandjait követhettük nyomon, és a fejlesztőket bevallottan ez a széria inspirálta a játék tervezésénél - olyannyira, hogy fel is bukkannak az urak a rendőrségi üldözés alatt, az Emotion rádiócsatornán pedig hallható a film híres, Jan Hammer által jegyzett nyitózenéje.

A város játékbeli leképzése kicsit eltér a valóságtól. Bár az igazi Miamit is egy folyó, a Miami River osztja ketté, de nagyjából K-Ny irányban, tehát északi és déli városrész van. Itt viszont két sziget van az óceán közepén, egy keleti és egy nyugati, ezeket négy híd kapcsolja egybe. Közöttük három kisebb sziget található, délről északnak: Starfish Island, ahol elegáns villákat találunk, Leaf Links, mely a város tekintélyes nagyságú golfpályája, és Prawn Island, egy lepukkant kis földdarab, itt található az InterGlobal filmstúdió. A keleti térfél a turistaparadicsom a keleti szélen végighúzódó stranddal, az ez melletti szállodasorral és bárokkal, délen apartmanokkal, északon pedig a hatalmas plázával és elegáns hotelekkel és villákkal.
A nyugati oldal az őslakosoké; ez a közigazgatási centrum, itt helyezkedik el - délen, a belvárosban - a rendőrség főhadiszállása és a tűzoltóság, valamint a Hyman Stadion, délen pedig a kikötő, az Escobar repülőtér és a Fort Baxter légibázis. A kettő között a város két legnagyobb etnikumának negyede található: Little Havana és Little Haiti - no meg a városi szeméttelep.

A játék kezdetekor, épp úgy, mint a GTA3 esetében a hidak le vannak zárva, így egyelőre csak a keleti parton és a Prawn-szigeten tevékenykedhetsz, fokozatosan válik elérhetővé Leaf Link, Starfish Island, majd a nyugati oldal. Szerencsére van már térkép (ESC/Map), ráadásul zoomolható, amit igencsak érdemes használni - érdemes minden küldetés és feladat indulásakor kirohanni hozzá, hiszen a célpont fel lesz tüntetve ezen, így megtervezheted az ideális útvonalat annak eléréséhez, ami különösen egyes pontversenyeknél, vagy a járműves küldetéseknél létfontosságú. Természetesen ugyanúgy, mint eddig, a bal alsó sarokban megtalálod a radart is, ahol szintén megjelennek a célpontok, és most is az északi irányt a fekete alapon fehér "N"

betű mutatja, így a leírásban ismét sokat fogok hivatkozni az irányokra, mint tájékozódási pontokra.

III.3. Karakterek

A kiadó ismét kitett magáért, így elképesztően rangos színészgárda kölcsönzi a hangját a játék főbb karaktereinek. Mint a GTA3 leírásomban, itt is ejtek pár szót a színészekről.

III.3.1. Tommy Vercetti (Ray Liotta)

Főhősünk. Keményre főtt (lásd: hard boiled) bűnöző, nem igazán érzelmes alkat, enyhén pszichopata, épp, amennyire kell. Céljait mindig eléri, bármi legyen is az ára.

❖ *Ray Liotta egyik kedvenc színészem. Emlékezetes szerepei: Goodfellas, Cop Land, Zsaruszerencse (Phoenix), Blow, Narkó (Narc), Azonosság (Identity).*

III.3.2. Lance Vance (Philip Michael Thomas)

A helikopteres drogüzér, akinek öccsét a balul sikerült üzlet alkalmával lelőtték. Megszállottan keresi testvére gyilkosát, így tulajdonképpen ugyanaz a cél vezérli, mint Tommyt: megtalálni a támadás értelmi szerzőjét. Épp ezért a két figura útja igen gyakran kereszteződik. Sőt, túl gyakran...

❖ *Thomas a játékot ihlető remek krimisorozat, a Miami Vice főszereplője volt Ricardo Tubbs szerepében, aztán a kilencvenes évek elején újabb sitcomban tűnt fel Bud Spencer oldalán, mint Dumas - ez volt az Extralarge.*

III.3.3. Ken Rosenberg (William Fichtner)

Unszimpatikus kis féreg, egy igazi zugügyvéd, aki, ahogy a játékban Kent Paul jellemzi őt: "ha egy ártatlant kellene védenie, tuti siralomházba juttatná azt". Egyetlen haszna, hogy ismeri a város befolyásos embereit, így jó ugródeszka Tommynak, hogy megvesse lábát Vice Cityben.

❖ *Fichtner remek karakterszínész, nevét a Quiz Show, a Strange Days és a Contact című filmekben alapozta meg, további főbb filmjei: Szemtől szemben (Heat, a játék másik múzsája), Armageddon, Vihar (The Perfect Storm), Pearl Harbor, A sólyom végveszélyben (Black Hawk Down).*

III.3.4. Sonny Forelli (Tom Sizemore)

Hősünk főnöke, a Forelli család feje. Nyilvánvalóan ők jelentik a kapcsolatot a GTA3-hoz, hiszen ott is szerepet játszik majd a Forelli család, mint a Salvatore família ellenlábasa. Nem kevésbé pszichopata ő sem, és egyáltalán nem érdekli semmi kifogás: a pénzét akarja visszakapni, záros határidőn belül - és nem szívbajos a fickó, úgyhogy illik komolyan venni.

❖ *A hang tulajdonosa egy újabb kitűnő karakterszínész, akinek nagy áttörése a Született július 4-én egy kis szerepében volt. Ezután jött a True Romance, majd a Wyatt Earp, és a híres szerep: Jack Scagnetti detektív a Született gyilkosokban. Érdekes, hogy Fichtnerrel sok közös filmje volt: Szemtől szemben, Pearl Harbor, A sólyom végveszélyben.*

III.3.5. Steve Scott (Dennis Hopper)

Megkapja Hollywood is a magáét. A karakter egy feltörekvő filmrendező, akinek nagy álma egy emberevő cápás meg egy ufós film, utóbbi főszereplője egy felhalmozott krumplipürére emlékeztető hegy - nehéz lenne nem felismerni benne az ifjú Steven Spielberget (bár a kronológia nem stimmel, hiszen a híres rendező 1975-ben forgatta le a Cápát, '77-ben pedig a Harmadik típusú találkozásokat). Mindesetre angolul tudók a játék legjobb pillanatait élvezhetik neki köszönhetően - ráadásul a zseniális Mr. Hopper tolmácsolásában.

❖ *Dennis Hopper fiatal éveit a drog és a botrányok jellemezték - első emlékezetes filmje, melynek egyben rendezője is volt, a felejthetetlen Szelíd motorosok, melyet a másik főszereplővel, Peter Fondával közösen írtak (talán nem véletlen a megjelenése, hiszen a játékban feltűnnek a motorok, köztük a Harley Davidsonra hajazó Freeway is). Szintén szerepelt a True Romance-ban, és ki ne emlékezne másik híres szerepére, a Féktelenül őrült gonoszára...*

III.3.6. Avery Carrington (Burt Reynolds)

Avery egy texasi építési vállalkozó, aki a maga módján akar hasznot húzni a városból. Senki és semmi nem állhat útjába, jelszava: a cél szentesíti az eszközt. Sőt, egy fiatalembert is pátyolgat, aki igencsak ismerős lesz a GTA3 kedvelői előtt...

❖ *Nem hiszem, hogy Burt Reynoldsot be kéne mutatni. Gyilkos túra (Deliverance), Smokey és a bandita, Ágyúgolyó futam, Sharky's Machine (saját rendezésében), Sztriptíz, Boogie Nigths - emlékezetes szerepek sokasága.*

III.3.7. Ricardo Diaz (Luis Guzmán)

Diaz egy idegbeteg, vélhetően Napóleon-komplexusban szenvedő kolumbiai drogbáró, a város egyik királya, zsebében egy hadseregnyi megvesztegetett politikussal és rendőrrel, aki a Starfish-sziget felét elfoglaló fényűző villában terpeszkedik. Vele vagy nagyon vigyázni kell, vagy gyorsan kinyírni. Tommy hamar el fog jutni erre a gondolatsorra...

❖ *A Puerto Rico-i születésű és akcentusú, karakteres arcú színész egyik emlékezetes alakítása a játék egyik múzsájában volt Al Pacino oldalán, a Carlito útjában (Carlito's Way). Főbb filmjei: Boogie Nights, Csontember, Traffic, és nagyot alkotott a Széftörők (Welcome to Collinwood) című krimivígjátékban is.*

III.3.8. Colonel Juan Garcia Cortez (Robert Davi)

Egy visszavonult spanyolajkú, özvegy ezredes, aki hazájában kilencszer ítéltek halálra, és aki kétségtelenül a város egyik motorja. Egy jachton él, nemzetközi vizeken, és kulturális attaséként diplomáciai védettséget élvez. A hajó fedélzetén rendszeresen összegyűlik Vice City krémje, így ha valaki be akar kerülni a köztudatba, jó, ha itt kezdi a "támadást". A katonás úr készséggel segít Tommynak, cserébe mindössze pár szívességet kér - egy francia szuperchip megszerzése, egy tank ellopása, és hasonló apróságok...

❖ *Davi TV-sorozatokban tűnt fel (közben azért játszott a Drágán add az életedben is), ezekben figyelt fel rá Albert R. Broccoli producer, és ráosztotta a felejthető James Bond-mozi, a License to Kill főgonosza, a kolumbiai drogbáró, Franz Sanchez szerepét (picit rímel ez a szerep erre az alakításra). Igazán nagyot ezután ismét TV-sorozatban alakított: Bailey Malone FBI-ügynök szerepét a Profiler - a pszichozsaru című, nálunk is sugárzott szériában.*

III.3.9. Mercedes Cortez (Fairuza Balk)

Az ezredes igencsak szemreváló lánya, aki nagyon unatkozik, és egyik partiról a másikra pörög. A csípőmozgása figyelemreméltó...

❖ *A szép és fiatal ('76-os születésű) színésznő egy hastáncosnő és egy utazó muzsikus forró találkozásának emléke, neve perzsa szó, és türkizt jelent (apja kiáltott fel így, amikor meglátta az újszülött ragyogó kék szemeit). Gyerekszínészként a Disneynél eljátszotta Dorothyt az Oz visszatér című filmben, a nagy kiugrása a Bűvölet (The Craft) emlékezetes tiniboszorkány szerepében volt. Főbb filmjei még: American History X, The Waterboy, Majdnem híres (Almost Famous).*

III.3.10. Umberto Robina (Danny Trejo)

A kubaiak feje, aki gyűlöli a haitiakat, és szívesen ellenőrzése alá vonná az ő területüket is. Igazi, tökös macsónak mondja magát, ám feltűnő, hogy egy akcióban sem vesz részt, csak szervezi azokat, és bátran bedobja a tűzvonalba embereit...

❖ *Aki egyszer látta Danny Trejo arcát, nehezen felejti el... Trejo fiatalkorának 11 évét töltötte börtönökben, drogozásért és fegyveres rablásért, a San Quentinben könnyű- és váltósúlyú bokszbajnok lett. Egy javítóprogramban találkozott egy filmessel, aki szerepet ajánlott neki a Runaway Train című moziban, és ez megváltoztatta életét. Ezután kisebb szerepeket játszott, míg*

rátalált Roberto Rodriguez, és "beleszeretett", azóta Trejo mindegyik filmjében szerepet kapott: Desperado (a késdobáló bérgyilkos), Alkonyattól pirkadatig (a csapos), Kémkölykök (a nagybácsi).

III.3.11. Phil Cassidy (Gary Busey)
Cassidy egy "redneck" fegyverkereskedő, fegyverbuzi, hazafi, iszákos és hőzöngő, így egyben, és nyilvánvalóan nem teljesen normális. Saját telephelyén osztja szét a feketén beszerzett arzenált, már ha épp nem hullarészeg a saját kotyvasztású "Boomshine"-tól. Valószínűleg idejekorán kirúgták a seregtől, bár képes órákig mesélni hőstetteiről. Küldetései végére ki fog derülni, hogy ő is egy GTA3-beli karakterre hajaz...

❖ *Keresett karakterszínész. Először a The Buddy Holly Story című film főszerepében tűnt fel, és ő volt Mr. Joshua, az albínó bérgyilkos a Halálos fegyverben. További fő filmjei: Predator 2, Útvesztőben (Lost Highway), Félelem és reszketés Las Vegasban. Fia, Jake is színész, őt láthattuk Ray Liotta oldalán az Azonosságban.*

III.3.12. 'Big' Mitch Baker (Lee Majors)
A helyi motoros banda szép szál főnöke, egy Bíbor szívvel kitüntetett vietnámi veterán, aki 13-szor ült már börtönben. A törvényt semmibe vevő szociopata, akinek a motorokon és bandáján túl a kocsmázás, és ez ehhez kapcsolódó mókák (biliárd, flipper, csajok, verekedés és hasonlók) a szenvedélye.

❖ *Lee Majors legismertebb "szerepe", hogy ő volt a '70-es évek közepének egyik szépségideálja, Farrah Fawcett férje. Ketten TV-történelmet írtak: sem előtte, sem azóta nem fordult elő, hogy férj és feleség két különböző, kiugróan sikeres sorozat főszerepét játssza egy időben - Majors az "Owen Marshall: Counselor at Law" és a "The Six Million Dollar Man" című szériákban alakított, míg neje volt Charlie egyik gyönyörű angyala.*

III.3.13. 'Kent' Paul (Danny Dyer)
A jóember nyilvánvalóan hamis nevet használ, a Kent szülőhazájára, Angliára utal, bizonyára e tartományban látta meg a napvilágot. Idegesítően angol akcentusú, feltételezhetően narkós, betegesen hazudós, egy pofoznivaló kis köcsög. Ugyanakkor mivel mind neve, mind múltja homályos, és feltűnően jól informált, szinte már rendőrségi szinten, így nem árt vigyázni vele. Amúgy a zeneiparban nyomul, legalábbis a látszat ezt mutatja...

❖ *A Kelet-Londonban született Dyer nálunk nem játszott TV-sorozatokban (pl. a Prime Suspect címűben - 14 évesen!) tűnt fel, és ismert színpad színész is egyben. Moziban Mel Smith 2001-es vígjátékából, High Heels and Low Lifes című opuszból emlékezhetünk rá (Danny szerepében domborított).*

III.3.14. Candy Suxxx (Jenna Jameson)
Egy nimfomániás, felfújt keblű pornósztárról van szó, aki sosem hideg és száraz. Előszeretettel mászik bele pénzes emberek ölébe, így igencsak szoros kapcsolatok fűzik politikusokhoz és egyéb prominens személyekhez. Ez viszont egy okos ember kezében, aki a várost akarja megkaparintani, felbecsülhetetlen kincs...

❖ *Jenna Jameson napjaink egyik leghíresebb és legfelkapottabb pornócsillaga, a Penthouse és a Hustler egykori üdvöskéje, aki több mint 80 (!) filmben volt eddig látható. 1974. április 9-én Las Vegasban látta meg a napvilágot Jenna Marie Massoli néven, művésznevéül egy híres ír viszkimárka nevét választotta. Moziban a Howard Stern életét feldolgozó Private Parts című filmben láthattuk.*

III.3.15. Auntie Poulet (Youree Dell Harris)
Poulet néne a haiti közösség spirituális vezére, a vudumágia szakavatott úzője. Sokat nem lehet tudni róla, hiszen aki csak egyszer is megkóstolja a teáját, azt is elfelejti, hogy valaha is találkozott a jóasszonnyal...

❖ *A '62-es születésű hölgy nálunk nem ismert, az USA-ban viszont egy népszerű reklámfilm főhőse - egy jamaikai pszichikust alakít, Miss Cleo néven. (Egyértelmű tehát, miért éppen ezt a szerepet bízták rá a fejlesztő urak.)*

III.4. Bandák

A város földrajzi elhelyezkedéséből adódóan igencsak színes Vice City etnikai palettája. A nagyobb csoportok mellett jó pár kisebb banda is megtalálta itt számítását, így picivel bővebb lesz a bemutatásom, mint a GTA3 esetében...

III.4.1. Motorosok (Bikers)
A "Big" Mitch Baker vezette motoros banda jellegzetes amerikai jelenség, könnyű őket megismerni: bőrkabát, farmer, és kedvenc gépük, a Harley Davidsonra hajazó Angel. Székhelyük a Greasy Chopper nevű csehó a belváros szélén, a bunyó mellett könnyen előkerül náluk a 45-ös Colt is.

III.4.2. Kolumbiaiak (Colombians)
Már megint a kolumbiaiak, és megint drogügyletben! Vezetőjük Ricardo Diaz, Starfish Island ura, az ő villája környékén grasszálnak fehér nadrágban és hawaii ingben a fiúk. Fegyverük Uzi és pisztoly.

III.4.3. Kubaiak (Cubans)
A kubaiak főnöke Umberto Robina, természetesen Little Havana az ő területüket. Fehér pólóban és kék sapkában sétálnak, ha nem épp egy Cuban Hermes volánja mögött ülnek. Ökölre és pisztollyal harcolnak.

III.4.4. Haitiak (Haitians)
A haiti bűnözők szellemi vezére Auntie Poulet, Little Haiti a székhelyük. Kék vagy lila pólóban másznak, autójuk (nem meglepő módon) a Voodoo, fegyverük pisztoly és ökölre.

III.4.5. Kulisok
A mexikóiaknak a játékban munkássors jutott, így őket kék DSB Security uniformisukról és az általuk terelgetett csomaghordó kiskocsiról lehet beazonosítani, elsősorban az Escobar nemzetközi repülőtér és a North Point pláza környékén. Ha beléjük kötsz, ökölre és 45-ös Colttal válaszolnak.

III.4.6. Golfozók
Ez egy kis móka, de ha már kategorizálunk, miért ne? A golfklubban ütögető urak és hölgyek is egy "állatfajta", jellegzetes ruhában, tipikus autóban, és jó erős fegyverrel kezükben...

III.4.7. Dokkmunkások
A kikötőben (Viceport) található afro-amerikai munkások szintén egy csoportot alkotnak, kék overallban, rövid afrofrizurával, kék kendővel. Járművük a Packer és a Mule, ökölre intézik el a nézeteltéréseket.

III.4.8. Cápák (Sharks)
Jellegzetes amerikai utcai banda, bőrkabátjuk hátulján egy nagy cápa látható, Gang Burrito a járművük, ökölre és 45-ösre harcolnak. Elsősorban a North Point Mall és a Prawn Island környékén találkozol velük.

III.4.9. Huligánok (Street Wannabees)
A North Point Mallban őgyelgő, pisztollyal és ökölre hadakozó huligánok is egy külön "állatfajta" a játékban.

III.4.10. Testőrök (Vercetties)
Tommy testőrsége, minden Vercetti-érdekeltségnél találsz belőlük egy csoportot. Kék vagy piros ingben, fehér gatyában beszélgetnek, Uzi, M4 van náluk, illetve az öklüket is szívesen bevetik.

III.5.Kezdőtippek

Kezdőtippjeim ugyanazok, mint eddig. Ne sürgesd a játékot! Amint tiéd a pálya, ismerkedj meg a keleti városrésszel, keresd meg a titkos csomagokat, hajtsd végre a különféle mellékfeladatokat (versenyek, Uniqe Jump, Rampage, boltrablás, stb.). Ezekkel tisztes összeget (akár több milliót is!) tudsz begyűjteni, amiből megvásárolhatod az itteni búvóhelyeket - érdemes taktikusan haladni, azaz mivel az alappont, az Ocean View hotel délen van, északon

célszerű egy házat megvenni, aztán a többit. Lesz pár elágazás a sztoriban, amikor egy karakter eltűnik a térképről, és csak egy másik figura egy-két küldetése után bukkan fel ismét. Ezekre mindig fel fogom hívni a figyelmet, épp ezért érdemes az általam megadott, a leírásban szereplő sorrendet követni.

Amint megnyílt a nyugati part, vásárold meg az olcsó Skumole Shack búvóhelyet, majd szedd össze a maradék csomagokat, és jöhet a Hyman Condo megvétele, ezután a maradék mellékküldetések, majd a különféle vállalkozások megvásárlása, és ezek feladatainak végrehajtása. Végül a fő küldetéssor lezárása, és a szálak elvarrása következhet.

Külön felhívom rá a figyelmed, hogy amint belekeveredsz az etnikum harcába, és elkezded a kubaiak küldetéseit, Little Haiti területén már nem szívesen látnak, és a "Trojan Voodoo" misszió végleg elszakítja a cérnát, ezután ha a haiti legények meglátnak, azonnal neked esnek. Épp ezért még idejekorán, Robina megbízásai előtt zárd le az említett mellékküldetéseket, legyen szó akár a különleges ugrásokról, a járműves feladatokról (például pizzázás), vagy épp a vállalkozásokról, hiszen a nyomda és a Kaufman taxis cég is e negyedben található.

Külön kérdés az említett járműves feladatok témaköre. Mind a pizzás, mind a járőrös küldetéssorra legalkalmasabb a nyugati térfél, ám ha úgy érzed, hogy mindenképp szükséged van a 150-es páncélzatra és/vagy életerőre, megpróbálhatod a keleti oldalon is őket. Tűzoltóállomás csak nyugaton van, de a Rampage 1, vagy a Demolition Man küldetés átcsalja a piros autót keletre, így ezt a mókát is megkísérelheted ezen a térfélen lezavarni. A mentőzésre véleményem szerint legalkalmasabb Ocean Beach, és a 100 taxis fuvart is végrehajthatod itt.

Még valami: a fejlesztők sajnos elkövettek pár hibát, és nem is igen foglalkoznak ezek kijavításával, így jobb híján meg kell szoknod ezeket. Gyakran fog eltűnni fegyver az arzenálodból - a bokszer gyakorlatilag van is meg nincs is, mert ha felveszed, szinte azonnal el is vész. Ugyanígy eltűnnek járművek a garázsaidból - főleg a Hyman Condónál figyelj oda, hogy ne nyitott ajtónál ments (ha az ikonba állsz, a nyugati, első garázs ajtaja felnyílik, és ha így archiválod az állásodat, jó eséllyel eltűnik belőle minden gép), a Cherry Popperst pedig egyáltalán ne használd mentésre! Azt is sokszor fogod tapasztalni, hogy bizonyos kötelező járművek (például egy versenyhez szükséges gép) nem lesz a helyén, ilyenkor valami járművel kell menni a környéken pár kört. Végül, ha egy feladatot egy bizonyos közlekedési eszközzel akarsz felvenni, és azzal mész a startpontra, soha ne hagyd azt a lila aura közelében, legjobb, ha vagy 10-20 méterre parkolod le, esetleg még messzebb, mert el fog tűnni onnan. Célszerű az elhagyott, de még használni óhajtott járműveket nyitott ajtóval otthagyni (szállj ki és rögtön nyomj egy iránygombot), ekkor "maradandóbb" lesz a kedves. A leparkolt gépeket mindaddig megőrzi a játék (ha szerencséd van), míg egy harmadik járműbe nem szállsz - tehát parkolás, egy másikkal furikázás, ezután az első még elérhető (a ki- és beszállás nem számít váltásnak); amint azonban még egy gépet elkötsz, az első eltűnik, és a második marad meg. Sajnos ezek sem szentírások, tehát készülj fel, hogy semmi nem állandó, és semmiben nem lehetsz biztos...

Van még egy "rejtett" jóság a játékban: a jó öreg 8-ball bombagarázsa. Érdekes módon ehhez semmiféle küldetés nem kapcsolódik, és nem is szerepel a radaron. Elérése egyszerű: a nyugati parton menj le a kikötőben lévő Pay 'n' Spray-hez, majd innen át nyugatra, a nagy, üres placcra. A terület DNy-i sarkában áll egy épület, aljában garázsokkal, közülük egy nyitott, felette a jól ismert biliárdgolyóval. Az ár elég borsos: 500$. A kocsiba távirányítós szerkezet lesz szerelve, melyet a kiszállás után a készletedbe kerülő távirányítóval robbanthatsz fel.

III.6. Fő küldetések

Mint írtam, kicsivel szerteágazóbb a sztori ezúttal, így picit majd lapozgatnod kell a helyes sorrend miatt. Nem akartam szétszabdalni az egészet, így inkább választottam ezt a megoldást, azaz a feladatok megbízónkénti csoportosítását, mint a végrehajtási sorrendet. Épp emiatt közlök itt egy összefoglalást a szerintem célszerű megoldássorról:

1. Csomagok, ugrások, őrjöngések, versenyek, boltrablások, esetleges járműves küldetések. Ezzel a játék 15-20%-át lehet itt teljesíteni: 34 titkos csomag, 17 Rampage, 17 Unique Jump, 8 kirabolt bolt és 5 búvóhely, plusz egy rakás pénz és jó sok fegyver. Elég jó indulás...
2. Ken Rosenberg összes (1.-5.)
3. Telefonos küldetés 1. (Road Kill)
4. Cortez 1.-3.
5. Diaz 1.-2.
6. Nyugati part nyitva; csomagok (helikopterekkel a keleti parton is) és a többi (lásd: 1. pont). Elérhető keleten a kikötő is, így be lehet fejezni a különleges ugratásokat is. A csomagok begyűjtésével tiéd a tank és a Hunter, illetve északon hozzáférhető az FBI Washington is, így aki ezekkel akarja megoldani a járőrfeladatokat, eljött az ő ideje, és persze a tűzoltóautók is korlátlanul rendelkezésedre állnak. Varrd el ezeket a szálakat!
7. Avery összes; bár ezt korában is meg lehet oldani, az 1. és 3. megbízás helikopterrel lényegesen könnyebb.
8. Telefonos küldetés 2. (Waste The Wife) - ha tankkal akarod megoldani...
9. Cortez 4. (Sir, Yes Sir! - tankkal...)
10. Diaz 3. (The Fastest Boat; a helikopter itt is segíthet)
11. Telefonos küldetés 3. (Autocide)
12. Diaz 4. (Supply and Demand)
13. A Kent Paultól kapott feladat (Death Row)
14. Cortez 5. (All Hands On Deck!)
15. Diaz 5. (Rub Out)
16. Tommy 1. feladata (Shakedown)
17. Vállalkozások megszerzése - érdemes az összest begyűjteni!
- a filmstúdióval a maradék Unique Jump is teljesíthető;
- a Malibu megvétele után a Shootist feladatot végrehajtva leteheted a fegyvervizsgát, ami lényegesen megkönnyíti a továbbiakat;
- az autószalon megvásárlásával jöhet az import/export küldetéssor, valamint az utcai versenyek, ezekkel pénzhez és nagyon jó autókhoz juthatsz;

18. Telefonos küldetés 4.-5. (Check Out At The Check In, Loose Ends)
19. Phil két kérése
20. A Love Fist 1. megbízása (Love Juice)
21. Big Mitch Baker összes (1.-3.)
22. A Love Fist 2. és 3. kérése
23. Umberto Robina 1.-3.
24. Auntie Poulet összes (1.-3.)
25. Umberto Robina 4. (Trojan Voodoo)
26. Tommy utolsó (2.-5.) feladatai

Ha ezt a sorrendet követed, nagyon nem fogsz elkeveredni, és amennyiben menet közben minden mellékest végrehajtottál, Tommy utolsó feladata, a "Keep Your Friends Close..." után 100%-ra hozod a játékot, ami külön örömöt és elégedettséget fog nyújtani...

III.6.1. Ken Rosenberg

A nyomult kis ügyvéd rendesen beijedt a dolgok ilyetén fordulatától. Ki sem meri dugni az irodájából, ám életét és érdekeit (no meg pénzét) védve készséggel elindítja Tommyt a támadókhoz vezető úton, megismertetve őt néhány befolyásos emberrel. Irodájában, Washington Beach DNy-i pontján várrád, a térképen fekete alapon fehér "L." betű jelzi őt (L., mint Lawyer, azaz ügyvéd).

III.6.1.0. (Alapvetések)

A sztori beindulása és némi oktatás. A mozik után Ken irodájánál állsz, a jóember fehér Admirálja mellett. Szállj be, vagy ülj fel az itt parkoló Faggióra, és kövesd a radaron a lila pontot, amely első búvóhelyedhez, az Ocean View hotelhez vezet. Állj a lila aurába, majd sétálj be a szálló halljába. Itt találsz egy magnókazetta ikont, ebbe lépve tudsz menteni, mint mindig, és persze most is 6 óra eltelik egy ilyen akció után. Végül lépj a lépcső alatt lévő jelbe,

itt tudsz majd felmenni a szobádhoz, ahol a titkos csomagok jutalmai várnak majd rád, és maga a szoba is átalakul a sztorinak megfelelően, erről majd az utolsó fejezetben olvashatsz. Most ez a lépés az első nevesített "feladathoz" vezet, ami igazából csak egy átkötés.

III.6.1.1. An Old Friend
Sonny nem épp vidám, hogy se pénz, se "fehér arany". Mindenesetre, a régi barátságra tekintettel nem küld bérgyilkosokat Tommy nyakára, hanem engedi, hogy ő maga rendezze el az ügyet. A mozi végén a hotel halljában állsz. Kapsz még pár oktatószöveget, és akár elkezdheted felgöngyölíteni a szálakat is, de mint írtam, érdemesebb most kicsit belakni a városrészt, és megfelelő pozícióba kerülni az izgalmak előtt...

III.6.1.2. The Party
▷ Jutalom: 100$ + elegáns ruházat
A tettesek utáni nyomozás első fázisa Cortez ezredes meglátogatása, aki a város legbefolyásosabb (gaz)embere. Először az ing ikont követve el kell menned Raphael butikjába egy dögös "estélyiért", majd irány a kikötő - például a moziban látott, szemben leparkolt pöpec mocival. A kis filmetűd után (melyben megismerkedsz a későbbi főszereplőkkel), el kell vinned a főkatona csinos lányát a Pole Position klubba, ami szintén nincs messze. Innentől kezdve az elegáns öltöny bármikor rendelkezésedre áll a butiknál, a régi jó pálmafás inged pedig a hotelszobádban.

III.6.1.3. Back Alley Brawl
▷ Jutalom: 200$
A következő emberke, aki tudhat a drogról, 'Kent' Paul a Malibu Clubban, úgyhogy látogasd meg. Állítása szerint egy hotel szakácsa sokat tud, irány az új jel, egy hátsó sikátor, legyen nálad fegyver, egy bokszer vagy baseballütő is megteszi, de a **"Fegyverek"** fejezet alapján alaposabban is felkészülhetsz. A kis csihi-puhi után vedd fel az áldozat maroktelefonját - befut a színre Lance, a nyitófilm helikopterpilótája, a lelőtt drogfutár bátyja, no és pár szakács is, úgyhogy futás a fickó után, be a kocsijába, és irány a helyi fegyverbolt, a sárga jelet követve. A kis bemutató után vissza a szállodához, és vége is a küldetésnek - befut egy pár telefon, intézd el őket a TAB gomb megnyomásával. Ha csöng a mobil, mindig azonnal válaszolj rá!

III.6.1.4. Jury Fury
▷ Jutalom: 400$
Kis mellékszál - a mi Forellink kuzinjára, Giorgióra csalásért öt év vár, hacsak a bíróság illetékesei másképp nem határoznak. Nos, győzzük meg őket...

Kilépve az irodából egy munkást baleset ér, hátra marad a kalapácsa, vedd fel (nem kötelező, de ajánlom, persze ha van nálad más kéziszerszám, le kell cserélned erre). Az első áldozat a közelben, egy étteremnél beszélget, csapdosd meg, erre bemenekül a kocsijába, és nekirombol egy teherautónak (újabb kalapácsokat kapsz). Üsd a kocsit addig, míg embered sikítva elmenekül.

A második jel egy Sentinelhez terel, ember sehol, így hát büntesd meg a kocsit. A legjobb körbemenni, kiütni az ajtókat, a motorház- és csomagtartótetőt, előbb utóbb a tulaj is be-, majd elfut.

Megjegyzés: a feladathoz a Python is tökéletes, ráadásul könnyebb is vele az élet. Olyan 5 lövés elegendő a gépekbe, hogy a játék rábólintson: ez biza totálkár...

Közbevetés
Újabb két telefon érkezik, az egyik ráadásul egy új mellékfeladatot jelent: a telefonos küldetéssort. A térképen megjelenik egy telefonkagyló ikon. Egyelőre ne foglalkozz vele, haladj tovább az ügyvéd vonalán!

III.6.1.5. Riot
▷ Jutalom: 1000$ + overall
Ismét némi mellékes - személyesen is megismerkedhetsz a partin már látott Avery Carringtonnal, aki kölcsönös üzletet ajánl: ha segítesz neki félreállítani egy szállítócéget (mely egy értékes telken tanyázik, és nem akarja eladni azt), megígéri, hogy megkeseríti ellenségeid életét. Jól hangzik...

A küldetésre Raphaelnél vár egy dögös kezeslábas, és nagyon fontos, hogy max. páncélban és életerővel (még jobb, ha 125-ös) indulj útnak, plusz legyen nálad kéziszerszám és valami lőfegyver.

Hajts a megjelölt helyre. Az első feladat tömegverekedést provokálni, ami nem nehéz - csak csapj kupán három jó munkásembert, például baseballütővel (de biztonságosabb, ha simán belelősz 4 emberbe), aztán rohangálj körbe, míg a kapu kinyílik. Jön a második etap - három kocsi megsemmisítése. Fuss be, és lődd le az egyetlen fegyveres őrt, majd egy lövés jobbra, a piros hordóba, és az ottani két gépnek annyi. A harmadikba ülj be, ha már ott vagy, gázold szét az összes munkást, majd állj a baloldali hordó elé, és lőj abba is egyet - ha nem sikerül a mutatvány, simán verd szét a kocsit, vagy dobj rá gránátot, a lényeg az eliminálás.

Ezután a munkásoverall bármikor felvehető a North Point Mall földszintjén, a Tooled Up szerszámboltban.

Közbevetés
Ezek után Carrington szívesen ad feladatokat, egy nagy "A" betű jelzi őt a térképen - az építkezésen vár rád, a limuzinjában. Megjelent a C betű is, az az Corteznek is megbízása lenne számodra. Most azonban érdemesebb végrehajtani az első telefonos küldetést!

III.6.2. Colonel Juan Cortez
Cortez ezredes Ocean Beach nyugati oldalán, a jachtján ücsörögve szervezi Vice City alvilágának életét - mert úgy tűnik, hozzá futnak be a szálak. A pénzed visszaszerzésében "kéz kezet mos" alapon segít, azaz ha néhány szívességet teljesítesz neki, ráterel a helyes nyomra. A térképen nagy "C" betű terel irányába.

III.6.2.1. Treacherous Swine
▷ Jutalom: 250$ + láncfűrész
Egy Gonzalez nevű figura áruló lett, az ítélet: halál, mégpedig látványosan, motoros fűrész által felhasogatva. Az eszközt meg is kapod - már most szólok, hogy ha ez a kezedben van, nem tudsz futni, úgyhogy inkább tedd el! Hajts a megjelölt helyre, a Malibu Club közelébe - felhívom figyelmed a ház északi oldalán, a bokrok között lévő rendőrcsillagra...

Sétálj be a házba, a kis közjáték után a két testőr neked esik. Lődd le őket, ideálisan a Pythonnal, majd futás a menekülő után, őt is simán lődd le, nem kell fűrészelni, persze, ha ez jobban tetszik... (a megoldást könnyíti, ha valami hosszú géppel mész a feladathoz, például a közeli rendőrőrsnél parkoló Enforcerrel, és keresztben leparkolsz a járdán, az épület és a Malibu között, így a fickó ott fog helyben futni az akadály előtt). Egyébként el is gázolhatod, vagy ha motorral mentél oda, arról vadászhatod le, mindegy. Ha elpusztult, kapsz két csillagot - a radar a Pay 'n' Spray-be terel, de ha nem akarsz költekezni, vedd fel a fent említett csillagot, a maradék egy plecsnit pedig leautózhatod/sétálhatod, például a strandon, vagy átmehetsz a pizzéria mellett a hídon, és balra, a házak mögött ott egy második plecsni.

Közbevetés
A sikeres végrehajtás után egy új ruházat vár rád a North Point Mallban található Gash butikban!

III.6.2.2. Mall Shootout
▷ Jutalom: 250$
100% páncél és 125 HP kötelező, mellé nem árt telitárazott uzi és alternatív tűzerő. Ismét szívesség, ezúttal egy chipet kell elhoznod az ezredesnek, az átadó, egy francia kém a North Point Mall felső szintjén vár. Több megoldás közül választhatsz:

1. Az épületbe lépve vegyél a kezedbe tűzerőt, például egy Python hálás lesz. A duma után rögtön ugorj le a mozgólépcső mellett, a növénytar-

tóról a korláton át, majd rohanj ki az északi kijáraton. Ha elég gyors vagy, lehagyod a kémet, az épület előtt simán várd meg, míg elfut mellette, és adj neki! Fájdalommentes, könnyű megoldás.

2. Ha nem sikerült lenyomni az embert, itt, az északi oldalon áll egy PCJ, pattanj rá, aztán irány jobbra, nyugatnak, uzizd le a fiút.

3. Aki jobban bízik a kocsikban, menjen a déli kijárathoz, és a menekléshez is ezt az utat válassza - ha eltűnt a kocsi, a parkolóban szokott állni egy-két használható verda. Ekkor előre, balra, a házfal mellett ismét balra kell kunkorodnod, a híd felé, simán stuccold meg a kocsival, hogy leessen, majd hajts át rajta párszor, vagy lődd le.

Ezek után kapsz két csillagot. A táska megvár, ha épp zsaru bukkan fel, inkább mosd le magadról előbb a sarat. Elég sok megoldás van - például a déli Pay 'n' Spray, a plázától DK-re Rafael, átöltözéssel, vagy ha a hídnál vagy, a kis sziget végén és a pizzériától jobbra egy-egy csillag (lásd a **"speciális ikonok"** fejezetet!) Mindezek végén a táskát vidd vissza a kikötőbe.

Közbevetés
Újabb telefonhívást kapsz, ismét bérgyilkos feladattal bíznak meg. Ezt most egy picit jegeld!

III.6.2.3. Guardian Angels
▷ Jutalom: 1000$ + Rüger
Ez már végre a pénzed felé terel: a kubai drogbárót, Diazt kell megvédened a haiti fiúktól. Az első jel az emeletes parkolóházhoz vezet - kicsit nehéz megtalálni a bejáratot, egy mellékutca mellett van a behajtó, tekerj fel a felső szintre, itt vár egy finomság, egy Rüger, a jobb egérgombbal tudsz célozni, igen kellemes! Emellé kell azért Uzi is, ha nincs, vagy kevés a lőszered, szerezd ezt be (lásd a **"Fegyverek"** fejezetet), e nélkül a feladatot kissé nehezebb végrehajtani.

A parkolóban megjelenik Vance Lance is, fehér öltönyös barátunk - ez jelzi, hogy közeledsz az ellopott pénzedhez... Ülj be a szép hószín kocsijába, várd meg, míg beül melléd, aztán irány a célterület, egy sikátor a strand melletti hotelsor mögött. A kis mozi után foglald el az őrhelyed a vaslépcső tetején - helyezkedj el úgy, hogy Diaz és Lance is képben legyen, és guggolj le, így könnyebb célozni. Hamarosan megjönnek a haitiak (vigyázz, ne az először egy csicsás Hermesszel befutó kubai barátokat terítsd le!) és kitör a balhé. Megjelenik a két főember életcsíkja, tehát rájuk is vigyázni kell, de a Rügerrel gyerekjáték. Van egy ritmusa az egésznek - ha szemből jön az ellen, egy ember elrohan hátra és felbukkan Lance háta mögött, erre figyelj oda, aztán vissza Diaz felé.

Ha mindenkit lenyomtál, két motoros ellopja a táskát, egyiket néger koma lelövi, ugorj le (átváltva Uzira, hogy tudj rohanni), és pattanj fel a Sanchezre. Told neki egyenesen, a sikátoron át, ha az üldözött közelében vagy, támaszkodj rá a tűzgombra. Miután lepotyogott, szedd fel a táskát, és gurulj vissza Diaz bácsihoz, örülni - ha menet közben besározódsz, semmi gond, út közben, visszafelé áthajtasz egy csillagon. Most már az idegbeteg kubainak dolgozol! (És mellesleg rögtön kipróbálhatod a kubaiak és a haitiak bandaautóját is.)

> **Megjegyzés:** természetesen nem kötelező a Sanchezzel levadászni a komát - hiszen ezzel igen nagyot tudsz zakózni, ami nem is nehéz, tekintve a keresztutcákat és azok forgalmát, így a fickót bármelyik kocsival is üldözheted, és elütheted izomból.

Közbevetés
A feladat után a C betű eltűnik a radarról, viszont bejelentkezik Diaz, akit most védtél meg. Az őt jelölő nagy "D" betű az eddig elérhetetlen Starfish Islandra vezet, így hajts oda, és kezdj el a drogbárónak dolgozni, és persze begyűjtheted az ottani öt titkos csomagot is!

A következő két küldetést csak a "Phnom Penh '86" misszió után hajthatod majd végre.

III.6.2.4. Sir, Yes Sir!
▷ Jutalom: 2000$
Rém "egyszerű" a feladat: a hadsereg kíséretében a városon átvonuló tankot kell ellopnod... Szerencsére a türelmes játékosoknak a fejlesztők beépítettek némi segítséget. A konvoj a nyugati városrész part menti fő autóútján halad déli irányba, a kikötő felé, célja az ott lévő garázs - ha ide beáll a tank, a küldetést elbukod.

Söpörj át a nyugati szigetre. Ha az ezredeshez legközelebbi, déli hídon mész át, indulj északnak, és figyeld az út bal oldalát: az egyik kereszteződésben jobbra látni fogsz egy kis üzletet, felette hatalmas "HOWLITZER - EXPLODER II" reklámtáblával (narancsszínű robbanás). Itt parkolj le! Hamarosan befut a konvoj, és a parancsnok beküldi egyik emberét fánkot venni. Itt a pillanat - a tank ajtaja nyitva! Ugorj be - elindul egy önmegsemmisítő szerkezet (a "detonation" kijelző mutatja), tehát nincs sok időd, de a cél itt van a szomszédban: jobb, bal, jobb, és jobbra, egy garázssor előtt máris látod a jelet, állj rá, kinyílik az ajtó, parkolj be, szállj ki és fuss az utcára. Ennyi - a lényeg, hogy a tankkal ne állj meg, ne törődj senkivel, csak told neki, míg célba érsz.

> **Megjegyzés:** ha az összes csomagot begyűjtöd, ezt a feladatot a saját tankoddal is végrehajthatod - elég egyszerű azzal a teljes hadsereget leamortizálni...

III.6.2.5. All Hands on Deck
▷ Jutalom: 5000$ + Katana
Cortez ezredes nyakában az egész francia haderő az ellopott haditechnikai chip miatt. A jóember menekül, és a segítségedet kéri. Ám legyen...

A feladat rémületesen egyszerű, ha tudod a varázsszót, és ez így hangzik: MINIGUN! 1000-2000 tölténnyel tutira mehetsz (a legjobb, ha eddigre megvan a Hyman Condo és az összes fegyver, ilyenkor csak felsétálsz a tetőre, felveszed a kézi ágyút, mentesz, és ezt ismétled 3-4-szer). Páncél, életerő legyen maximumon, aztán irány a kikötő.

A mozik után vedd elő a minigunt, majd fuss le a menetirány szerinti baloldalon, innen (hajós nyelven: portside, ezt is kiabálják Cortez embereil) fog érkezni két hajó, lődd szét őket. Séta fel a felső fedélzetre, majd le a másik lépcsőn, ez a "starboard", azaz a jobb oldal, itt egy hajó alkalmatlankodik. Sétálj előre, a hajó orra felé. Hamarosan egy barikádhoz érsz, előbb a fürge kis légpárnásokat vadászd le, mert ezekről ügynökök másznak fel a jachtra, aztán adj a hajóknak is. Fel a felső fedélzetre, befut jobbról két helikopter, szedd le őket, majd egy Apache is beköszön, gyorsan lődd szét, csak vigyázz, nehogy a fejedre essen (nekem egyszer sikerült...).

Ha mindezekkel végeztél, tiéd a pénz, egy motorcsónak, és Mercedes kisasszony "felügyeleti joga".

III.6.3. Avery Carrington

Avery egy építkezési vállalkozó, aki nem válogat az eszközökben, hogy megbízásokhoz és pénzhez jusson, Utóbbiból szívesen ad annak, aki elvégzi számára a piszkos melót...

III.6.3.1. Four Iron
▷ Jutalom: 500$ + golföltözet
Avery egyik haragosát kell félreállítani. A feladatra ideális a golfklub, ahol a fickó testőreinél nincs fegyver. Kapsz egy belépőt - innentől kezdve a golf klub is nyitva áll előtted.

Az első feladat golfruhát ölteni, a Jock's Sport közel van, indulj északnak, át jobbra a hídon, és balra, hamarosan meglátod az üzletet. Öltözz át (séta az ikonba), majd vissza a kocsiba - a golfpálya a bolttól pár méter, át a hídon. Az ellenőrző berendezésnél le kell raknod a fegyvereket - kifelé majd felszedheted őket (ez egyébként tárolásra is jó: lepakolsz itt mindent, összeszedsz még egy arzenált, és később itt meglátalod a váltás szerszámzatot). Szerencsére odabent találsz egy golfütőt, ezt szedd fel, és pattanj golfautóba. Kövesd a jelet, amint meglátod az emelvényszerű faszerkezetet, parkolj le.

No most. A szitu a következő: amint az áldozat meglát, rád küldi négy testőrét (náluk sincs fegyver), ő maga az építmény bal oldalán parkoló három kocsi egyikébe szállva menekül. DE! Ha elviszed onnan a kocsikat, kénytelen lesz gyalogszerrel futni, és lassabb nálad - sőt, ha a három kocsit az akció megkezdése előtt szép finoman megfordítod, azaz orral a víz felé állsz, a megzavarodott áldozat ezerrel belehajt a tóba, és megfullad. Egyszerű dolgok ezek... (Egyébként érdemes az előbbi módszereket követni, mert szép summa van a fickó zsebében!)

A golföltözék ezentúl a klub előtt mindig elérhető lesz, sőt egy remek kis Porschét... illetve Comet sportautót is találsz ott mindig. Ja, és ne hagyd itt az öt titkos csomagot se!

Megjegyzés: ha a küldetést "elteszed" a nyugati part megnyitása utánra, leegyszerűsítheted a dolgodat, ugyanis semmi nem gátol meg abban, hogy a klub területére helikopterrel menj. Vedd fel a golfruhát, menj a bejárathoz, állj a jelbe, majd irány a gép, és szállj le odabent. Ezután a nálad lévő összes fegyverrel, a szitakötő saját gépágyújával, vagy épp a Hunter rakétájával is leamortizálhatod a jóembert.

III.6.3.2. Demolition Man
▷ Jutalom: 1000$
No, a PC-sek itt fognak igazán káromkodni - tipikus, játékvezérlőre írt küldetés, PS2-n smafu, nálunk...

A lényeg a következő: a startponttól balra, egy kis udvarban áll egy furgon, "Top Fun" felirattal. Ha beszállsz, megjelenik mellette egy kis helikopter, és négy rúd dinamit. Ezeket kell elhelyezni a szemben lévő nagy, építés alatt álló épületben található négy hordóra - amelyeket bősz munkások és biztonsági őrök védenek lelkesen. Mindössze 7 perced van erre, ami gyakorlatilag egyenlő a halálos ítélettel...

Az egyik reménysugár, hogy az óra csak akkor indul el, ha felveszed az első bombát. Így nyugodtan gyakorolj a géppel - a legjobb, ha átrepülsz a toronyházba, és a helikopter rotorjával óvatosan, de akkurátusan felaprítod az ellenséget, ezzel egyrészt tréningezel, másrészt megkönnyíted a saját dolgodat is, végül, de nem utolsósorban felmérheted a terepet is, megkeresve a szintenkénti célpontokat, melyek nagyjából így helyezkednek el:

- Földszint: nyugati oldal
- Első emelet: északkeleti sarok (kicsit aljas, a vörösesbarna préseltfafal mögött van)
- Második emelet: déli oldal
- Harmadik emelet: délkeleti sarok

Figyeld a radart, a jelek a szokásosak, azaz a négyszög jelzi, a cél azon a szinten van, ahol tartózkodsz, a háromszögek, mint nyilak jelzik a további irányokat. A középen lévő lépcsőn keresztül közlekedhetsz. Vigyázz, ne verdd nagyon oda a szitakötőt (főleg az oszlopokra és a lépcsőre kell odafigyelni), mert felrobban, és vége a dalnak! Különösen hamar intézd el a pisztolyos biztonsági őröket - és keresd meg a földszintit is, ő valahol az épület körül cirkál, nem esik útba, így kellemetlen lehet, ha a futó óra mellett kell levadásznod!

Az irányítás elég macerás: a fel és le irány az emelkedés és süllyedés, a tulajdonképpeni haladás a löveg fel és le, ami a "rendes" gépeknél is ezt a funkciót látja el; a jobbra és balra pörgés viszont az oldalra nézéshez van kötve, ami elég munkássá teszi a dolgot szerintem. Ha az utóbbi két gombot egyszerre nyomod le, hátranézhetsz, és nem szóltam még a bombáról: a felvétel automatikus ("mágneses"), csak rá kell ereszkedni, a ledobás viszont a tűz gombbal oldható meg. A hordó körüli lila aurában kell kioldani a csomagot, ideálisan a hengeres test felett. Ha nem kapsz visszajelzést, és a bomba nem tapad rá az objektumra, nem sikerült az elhelyezés, ilyenkor ismét felveheted és újra próbálkozhatsz a tapasztással.

Ha sikerült megbarátkoznod valamennyire az irányítással, állj az egyik dinamitcsomag fölé, ereszkedj rá, ekkor a gép alá tapad a pakk, és viheted is a célpontra. Bár sok helyen azt javasolják, hogy fentről lefelé haladj, így a nehezebbtől a könnyebb felé haladva, én pont az ellenkezőjét ajánlom. Ennek logikus oka, hogy ha fent kezdesz, vissza is kell jönnöd, azaz egy teljes távot meg kell tenned pluszban, ami időgyilkosság, míg ha a tetőn fejezed be, mindezt megspórolod. Amint ugyanis az utolsó dinamit is a helyén landol, beindul a láncreakció, és bónuszként elköthetsz egy tűzoltóautót is...

III.6.3.3. Two Bit Hit
▷ Jutalom: 2500$
"Semmi sem nyomja jobban le az ingatlanárakat, mint egy jó kis, régimódi bandaháború" - ez Avery legújabb bölcsessége, és ezt nemcsak neked, hanem a texasi haverjának, a most megismert Donald Love-nak is mondja (aztán ezt az okosságot Donald, jó tíz év múlva, Liberty Cityben kamatoztatni is fogja, mint azt már tudjuk...).

Az egyik haiti bandafőnök elpatkolt, vélhetőleg a kubaiak keze által; feladatod, hogy ebbéli hitükben megerősítsd őket, levadászva egy másik főnököt a temetésen. A feladathoz kétféle megoldást is közlök - az egyikhez motor és Uzi, a másikhoz rakétavető kell, utóbbi fellelési helyeit lásd a fegyvereknél.

Irány a nyugati városrész, a kék ing-ikonnal jelölt bolt Little Havanna szélén, sétálj a jelbe, és máris úgy nézel ki, mint egy kubai "hombre". Fogj egy gépet (például stílusosan egy Cuban Hermest), és indulj északnak, a nyugati oldalon maradva, figyelve a jelre. Hamarosan meglátsz egy keresztbe fordult autót, ekkor parkolj le. Rakétavetősöknek semmi más dolga nincs, mint vállra emelni a fegyvert, és a jobboldali járda mellett előresétálni addig, míg az "Excellent! They've spotted you!" felirat megjelenik, ekkor becélozni a két pálmafa közét, és tűz (a célpont a pizzéria kirakata előtt dekkol). Ha meglátod a "Now get out of Little Haiti!" kiírást, az ipse elpatkolt, ugorj be a kocsidba, és tűnj el a városrészből - legjobb, ha átvágtatsz a "golfszigetre", vagy elmész a főútra, és itt a belvárosba, a búvóhelyedre. Amint elhagyod Little Haiti határát, győztél, a körözések is elévülnek.

Akik kis izgalomra vágynak, egy PJC 600-as vagy Sanchez nyergében hajtsanak a keresztbe állított kocsihoz, lőjenek szét mindenkit - a kisfőnök beül egy halottas autóba, és menekül. Irány utána, folyamatosan géppisztolyozva. Hamarosan robbanó koporsók is kiszánkáznak eléd, érdekes megoldás, kerülgesd őket és lődd az autót. Ha kigyullad, a pasi gyalog fog menekülni, vadászd le és tiéd a dicsőség.

Megjegyzés: ha ezt is a nyugati part elérése utánra teszed, a feladatot helikopterrel is megoldhatod - egyszerűen lőj szét mindenkit a temetői menetből a gépágyúval vagy rakétával, beleértve persze a célpontodat is. Az elején lesz némi izgalom - alacsonyan kell repülnöd, hogy észrevegyenek, és földközelből lőnöd, de aztán felemelkedhetsz, és elvarrhatod a szálakat.

Közbevetés
Ez volt Avery utolsó megbízása, ám aggodalomra semmi ok: telefonhívást kapsz, az a jóember jelentkezik be, aki korábban is kereste Leót, a mobil korábbi, megboldogult tulaját - név szerint Umberto Robina. Kéri, hogy látogasd meg Little Havanában, a Robina kávéházban, melyet a térképen a kubaiak emblémája jelez.

III.6.4. Ricardo Diaz
Vice City ura egy idegbeteg kubai drogbáró. Fényűző palotában lakik, mely elfoglalja Starfish Island egyik felét. Egyértelmű, hogy ő áll a támadás mögött, ám öngyilkosság lenne egyből lecsapni rá. Előbb be kell férkőznöd a bizalmába, hogy teljes legyen a kép...

III.6.4.1. The Chase
Jutalom: 1000$
Elég egyszerű feladat: Diaz egyik embere áruló, őt kell körülszimatolnod - nem megölni, csupán megijeszteni, majd követni megbízóihoz. Hajts a megjelölt helyre, ez egy apartman a keleti szigeten - a hídon átérve északnak, a pizzéria mögött balra, egyenesen ott is a jel. Állj a lépcsők alatti jelre, majd fent, jobbra, az ablak alatt lévőre. A fickó meglát és menekül, rohanj utána,

fel a lépcsőn, majd jobbra, utána. Tempósan rohanj, próbálj meg nem leesni a pallókról, majd a végén ugorj le a tetőről, és pattanj az ott álló Faggio nyergébe (a feladat előtt a konténer mellé állíthatsz bármilyen más, szimpatikus gépet, de nekem a moped bejött, könnyebb elkerülni a lövéseket motorral, mint kocsival).

Tűzz a fickó után - a lényeg, hogy ne tudjon ellógni, de ne menj túl közel se hozzá, mert kapsz az arcodba. A cél egyébként Pawn Island, egy lepukkant kégli, nincs messze, csak tartsd a távolságot, és ne téveszd a célt szem elől (egy-két gépcsere belefér). Amikor odaértek, közel kell menned a megállt géphez, hogy a fickó kiugorjon, és befusson a házba.

Ha megkaptad a pénzt, érdemes levadászni a buggy sofőrjét - van nála fegyver és jó sok pénz, no meg maga a járgány is elvihető.

III.6.4.2. Phnom Penh '86

▷ Jutalom: 2000$

Ez egy jópofa küldetés, legalábbis nekem nagyon bejött - végre igazi, vérből akció. Bevállalása előtt mindenképp teljes vértezet ajánlott, és telitárazott automata fegyverek. Az első fele egy kis légibemutató. Vance kolléga elvisz az előző küldetésben megismert ház fölé, feladatod, hogy minden ellenséget eliminálj. Elsődleges célpontod a vörös hordók legyenek, akit a robbanás nem öl meg, szedd le, illetve kaszálj balról-jobbra folyamatosan, hiszen a muníciód végtelen. Tempósan és gyorsan dolgozz, akkor nem lesz sok gondod. Ajánlom a feladatra a hajnalt, úgy 5 óra magasságában, ilyenkor tiszta és világos a terep, sötétben nehezebb észrevenni az ellenséget.

Ha sikerült a külső őrséget legyalulni, Lance kitesz a főre. Vegyél elő valami automatát, és osonj befelé. Az ajtóból leszedheted a bentiek jó részét (vagy kintről, távcsövessel), aztán odabent a galérián állókat. Más dolgod nincs is, mint a baloldali lépcsőn felügetve, majd jobbra, a kitört falon át a következő garádicson felhágva kisétálj a tetőre, és felvedd a táskát.

Közbevetés

A feladat után lefújják a viharjelzést - a hidak megnyílnak, az egész város bejárható. Azt javaslom, járd be, ismerd meg a nyugati városrészt, gyűjtsd össze a titkos csomagokat (98-at biztosan össze lehet szedni, a rendőrségen és a katonai bázison lévőt majd később, de bátrabbak ezt is bevállalhatják). A sok fegyver és a helikopter jelentősen megkönnyíti a későbbieket. És ha igazán jó pozícióban akarsz lenni, varrd el a többi szálat is (versenyek, ugrások, őrjöngés, boltrablás és társai).

Cortez ezredes ismét bejelentkezik, így megjelenik a "C" betű a jachtkikötőben. Ha az általam leírt sorrendet követed, most pörgesd le Avery feladatait, és a 2. telefonos küldetést, majd Cortez 4. megbízását.

III.6.4.3. The Fastest Boat

▷ Jutalom: 4000$

Sima meló, de erős vértezet, és gyors fegyverek kellenek - például a minigun jó szolgálatot tehet, vagy valami jó automata. Pattanj járműbe, és csorogj át a nyugati oldalra, a kikötőbe. A kaputól balra horgonyzó hajó mögötti csónakházat a cél, simán rongyolj be, és lőj le mindenkit. Menj be balra az épületbe, itt a bal oldali fal mellett találsz egy konzolt, lépj a jelbe, ezzel vízre kerül a jármű. Fuss ki egyenesen, lelőve mindenkit, pattanj a hajóba, majd gázt neki. Ne törődj a kísérettel, simán északnak told neki, eljutsz a Diazvilla hátoldalához, parkolj le a jelben, és ugorj ki a partra.

III.6.4.4. Supply & Demand

▷ Jutalom: 10 000$

Rendkívül idegesítő küldetés! Sima hajóverseny, sok alternatívád nincs - egy hajót kell elérned, elsőnek, megelőzve négy további versenyzőt. Miután beszéltél Diazzal, a hátsó teraszon állsz, sétálj le a partra, és lépj a jelbe. Újabb mozi jön, Vance kolléga ismét felbukkan. Aztán nyomás.

Azt a kis szigetet kell megkerülni, melyen többek között az építkezés is zajlik, a célhajó ennek északi csücske felett horgonyoz. Ezt ugye két oldalról teheted meg. Ha egyenesen tolod neki, amerre a közelebbi két ellenfél is megy, a jobb oldalát kapod el, és én ez nem javaslom - iszonyúan szűk ott a hely, és könnyen felkenődsz a falra. Épp ezért rögtön induláskor szedd alá balra, a Starfish Islandra vezető híd felé, aztán told neki az egyenest. Itt egy szűkebb rész van, a golfsziget csücskénél, de át lehet tolni rajta a gépet, aztán jön egy bal-jobb sikán, és ott is vagy - egy kiálló jacht az egyetlen cikis pont, de ez mindkét irányból gondot okoz, szerencsére, ha neki is mész, van még annyi a pályából, hogy behozd a lemaradást.

Ha sikeresen elsőként éred el a hajót, jön a második etap. Lance vezet, te pedig géppisztollyal lövöd az ellent. A hajónak megjelenik az "életereje", erre kell figyelned. Előbb le kell szedned hátulról két motoros legénységét, majd elölről, aztán jobbra egy stégen áll egy nyaláb baka (tűz a hordókba), utána jön hátulról egy Sea Sparrow (lődd a kilógó komát), majd szemből egy madárka, és "otthon" is vagy. Legalább a pénz szép summa...

Közbevetés

Most picit elkanyarodunk Diaztól, mivel csavarodik a sztori - Kent Paul jelentkezik be telefonon, igen rossz hírrel, így az ő küldetését kell bevállalnod előbb. Irány a Malibu!

III.6.4.5. Rub Out

▷ Jutalom: 50 000$ + M4 + Diaz villája

Miután Lance sikeresen beleköpött a levesbe, nincs más megoldás: ki kell nyomni a Diaz nevű mérges pattanást Vice City neonfényes orcájáról. A feladathoz én egy távcsövest javaslok, plusz valami automatát. A küldetést nem a jól ismert helyen, hanem a villa kapuja előtt veheted fel, hiszen ide fut be a kórházból kiengedett Lance, némi tűzerővel.

Aki akar, üvöltve rohanhat előre, aki viszont taktikus, vegye elő a mesterlövész fegyvert, és szép módszeresen vadássza le a villa főlépcsője előtt és annak tetején álló figurákat, majd balra át, a medencéknél állókat is terítsd le. Ezután kézbe valami automatát, és futás végig a ház bal oldala mentén, tempósan, mert Vance előrerohan, és rá is vigyázni kell. Kanyarodj be a ház alá, majd odabent válaszd a jobb oldalt, fel a lépcsőkön a második emeletre, aztán finoman előre, itt megint lehet távcsövezni, és a maradékot leteríteni. Ha minden testőr elhullt (lent, az alsó szinten is áll egy!), megjelenik Diaz, gyorsan eressz bele egy tárat (én a minigunnak szavaztam bizalmat). Ezután már csak moziznod kell.

Gratulálok! Diaz nincs többé, elfoglalhatod szerény hajlékát...

Közbevetés

Kent ismét bejelentkezik, ő is szívesen adna megbízásokat a Love Fist nevében a belvárosi lemezstúdióban, a helyet egy fehér koponya jelöli. Egyelőre hanyagold, inkább hajtsd végre Tommy első feladatát, szerezd meg a különféle cégeket és pörgesd le a telefonos feladatokat végül Phil két kérését.

III.6.5. Kent Paul

Ezzel az idegesítően angol beszédű fickóval sok dolgod nem lesz, tulajdonképpen mint útjelző szerepel, hogy mindig rátereljen a helyes ösvényre... A Malibúban mindig megtalálod, a térképen "K" betű jelzi őt.

III.6.5.1. Death Row

A küldetéshez teljes vértezet, és erős, gyors fegyverzet szükséges, plusz egy villámsebes paripa!

Vance nem tudott a hátsóján megmaradni, kibírtotta a bilit, Diaz emberei a szeméttelepre vitték, picit megdolgozni. Miután megkapod az ukázt, megjelenik a jóember életerő-csíkja, elég tempósan fogy... A legjobb helikopterrel lenyomni a távolságot, szárazföldön viszont az észak - golfsziget - Little Haiti útvonalat ajánlom, aztán a házak között egyenesen kijutsz a telepre. A bejáratot elálló barikádot én minigunnal bontottam meg, aztán tempósan előre, géppuskával (MP5) vagy puskával (Spaz büntet!) haladj előre. Sok, nagyon sok lövé van ezeknél a figuráknál, alaposan megszedheted magad, csak figyelj Lance egészségére, és vigyázz a jobboldalon parkoló kukásautóra, hasznos társ lesz...

A havert a hátsó "hangárban" őrzik, gyorsan lődd le az őreit, és lépj hozzá a jelbe, ekkor eltűnik a kijelző. Jön a menekülés - előbb sorjázd le a maradék kubait, majd pattanj be a kukásautóba, és várd meg, míg embered beül melléd, aztán nyomás a jel felé, ami a kórház. (Mindezt persze a helikopterrel is letudhatod, azzal a végjáték is egyszerűbb. Ha a kukásautó megszűnt létezni, bármi más szerkezet is jó a célnak, csak valamivel nehezebb lesz a dolgod.)

Megjegyzés: van még egy érdekes megoldás a feladatra: a Rhino! Ebben a legnagyobb kihívás időben a szeméttelepre érni, de megoldható, főleg ha a csövét hátrafordítva lövöldözöl, ezzel gyorsítva a gépet. Persze lehet kockáztatni is: valahol leparkolod a tankot a telephez közel, vagy akár a keleti parton, a híd előtt, elrohansz egy sportgéppel a klubhoz, felveszed a küldetést, vissza a tankhoz lóhalálában (közben imádkozz, hogy ott legyen a Rhino, ahol hagytad), és mehetsz is tovább. Ezzel a jósággal a telepen alaposan rendet vághatsz, és a menekülés is egyszerűbb lesz. Ha a hangárnál álló őrbe beleküldesz egy adagot, általában a szilánkok a bent csépelő két komát is elfektetik...

III.6.6. Tommy Vercetti

Miután elfoglaltad Diaz villáját, a saját lábadra álltál, saját emberekkel és nagyra törő tervekkel... Tony hatalomátvételének küldetéseit a villa különböző helyein veheted fel, a "V" betű magát a házikót jelzi.

III.6.6.1. Shakedown

Itt az ideje, hogy értésére add mindenkinek a városban: új kakas kapirgál a szemétdombon! Mielőtt ezt a feladatot bevállalod, célszerű leparkolni egy PJC 600-at a villa garázsába, és alaposan teletárazni az Uzit.

Amint a mozi lefutott, a feladatra öt perced van, ami épp, hogy elég lesz. Rohanj le a lépcsőkön, ugorj a garázsban álló moci nyergébe, és tűz ezerrel a North Point Mall irányába, azaz, jobbra, át a hídon, majd a másikon is (vigyázz erre, elég rafkós, bukkanóval), ennek aljában balra, északnak, ami a csövön kifér, a plázáig, majd odaérve hajts be az ajtaján. Ha kb. 3:45 - 3:35 körüli időben érsz oda, biztató a helyzeted.

A feladat a következő: négy üzlet kirakatait kell bezúzni - a sikert a boltosok kiabálása és Tommy fehér színű beszólásai jelzik. A célpontok az "igazi" üveggel rendelkező boltok, kivéve az Ammu-Nation és a Tooled Up szerszámbolt.

A célpontok a földszinten:

- 1. Könyvesbolt, ÉNy-i oldal, az Infernushoz közel
- 2. Ékszerész, északkeleti sarok
- 3. Tarbush kávézó
- 4. GASH, déli kirakatok

A célpontok az emeleten:

- 5. GASH, déli kirakatok
- 6. Vinyl Countdown, a középső híd nyugati oldalán.

Célszerű a következő sorrendben haladni: lépj be az északkeleti kapun, intézd el az ékszerészt, majd nyugat, lődd szét a könyvesboltot. Nyomás délnek, a két pálma között, fel a középső híd mozgólépcsőjén, gyorsan nyugatnak, a lemezboltot megcsinálni. Le a másik, déli lépcsőn, el a kávézóhoz, ennek szétlövése után jöhet a GASH, lent és fent.

> **Megjegyzés:** a feladathoz jó a helikopter is, hiszen ezzel érhetsz leggyorsabban a plázához. Ekkor viszont gyalog kell bemenned, és ilyenkor legjobb rakétavetővel intézkedni, ezzel hamar leamortizálod az üvegeket - a boltok között viszont sprintelni kell (jó, ha már eddigre lepörgetted a mentős küldetéssort), természetesen ilyenkor válts át egy másik fegyverre, mert a "nehézgéppel" nem tudsz rohanni.

III.6.6.2. Bar Brawl

▷ Jutalom: 4000$

Az egyik hotel tulaja egy másik bandával "szerződött le" a védelmi pénzek fizetésére. Úgy tűnik, Lance kissé lazán veszi a dolgokat, úgyhogy Tonynak lépnie kell...

Kapsz magad mellé két komát, ülj be velük a villa előtt parkoló négyajtós Sentinelbe, és irány a keleti part, Ocean Beach, nem messze az első búvóhelyedül szolgáló szállótól. A célobjektum előtt két, biztonsági őrnek öltözött fickó posztol, őket le kell terítened, a legjobb, ha tisztes távolban megállsz, és távcsővessel levadászod őket. Ezután menj őrhelyükre, és állj a jelbe (kicsit ficseregni kell hősöddel, míg elindul a mozi).

A banda fedőcége a DBP Security, akik már megcsinálták a 3. telefonos küldetést, azoknak ismerős lesz a környék, hiszen az egyiki áldozat itt dekkolt. Öt perced van, hogy elintézd őket. Hátra arc, indulj el az úton visszafelé, északnak, figyelve a térképet. A sárga jel pont egy összekötő utcánál lesz, itt parkolj le a járda mellett, az utcába lépve balra-szemben, egy betonkerítés mögött láthatod az ugráló nyilakat - egyszerűen hajíts be két gránátot, és kész is vagy, de bármi más módon is mészárolhatsz (például egy-két rakétával, vagy a minigunnal).

Bármit is cselekszel, két koma motoron eltép. Nem kell nagyon összetörnöd magad, a menekülők a világítótoronyhoz mennek, ott kirúgják maguk alól a verdát, és joggingolnak pár kört. Egyszerűen hajts oda, és kiszállva intézd el őket tetszés szerinti módon.

III.6.6.3. Cop Land

Még egy hely van, amelynek tulaja nem akar fizetni, és ez a plázában lévő Tarbrush Café. Mike, a robbantómester kicsit elügyetlenkedte a meggyőzést, így a bomba ugyan ott van, ám nincs élesítve, és a zsaruk hermetikusan lezárták a környéket. Ott csak kolléga juthat át...

Több megoldás is van, az én módszeremhez az kell, hogy a feladat megkezdése előtt beparkolj valami gyors és kezes jószágot (sportkocsi, de akár egy kockataxi is jó) az El Swanko Casa nevű búvóhelyedre Vice Pointban. Ez lesz a kulcs.

Az első lépés rendőrgúnyát szerezni. A feladathoz szükséged lesz Vance-ra, úgyhogy soha ne hagyd le (bár ez néha nem rajtad múlik...). Pattanj be egy gépbe, és irány a keleti part, a két hídon átérve balra, északnak, hamarosan eléred a célt, ami egy hosszú garázssor. No most. Azt kell elérned, hogy a garázsban legyen egyszerre Tommy, Vance, és két rendőr. Valami kora délutáni órát válassz, hogy legyen zsaruforgalom, aztán löveldözz addig, míg két csillagod nem lesz (szerencsés esetben kóborol arra egy talpas járőr, lődd le őt). A lényeg, hogy előkerüljön két hekus, futkározz körbe, míg sikerül kettőt magad mögé állítani, és csald be őket a helyiségbe. Ha Vance lemaradna, őt is be kell gyűjtened (nálam az egyik alkalommal leparkolt rajta egy rendőrautó...). Ha sikerül a mutatvány, az ajtó lecsukódik, aztán kis közjáték után a két hős, mint zsaru kisétál, ekkor a körözés is elévül. (Még egy keserű tapasztalat: ha egy rendőrautó áll a garázs előtti járdán, az ajtó nem csukódik be, ilyenkor el kell állnod a géppel onnan.)

A garázs melletti kis kerítés mögött áll egy járőrkocsi (illetve a szomszéd háztömb a rendőrség, ott is parkol egy-kettő), szállj be, várd meg, míg Vance is bemászik, és irány a plaza - óvatosan, mert ha beleszállsz a blokádba, lebukhatsz! A lényeg: az épülethez érve rögtön kanyarodj be balra, a térképen ezt a helyet sötétszürke sáv jelzi, az oldalbejárathoz érsz, alul egy rendőrcsillag, ezt jegyezd meg! Fordulj meg a géppel, és állj az ajtóhoz, orral keletnek. Menj be. A kávézó itt van, jobbra, lépj be, séta a jelbe, majd ezerrel rohanás vissza a bejárathoz. A robbanás után lépj ki, ugorj be a kocsiba, és várd meg, míg Vance is elfoglalja a helyét (ha nem jelenik meg, vissza kell menned érte!). Adj gázt, a korlát végénél le jobbra, hajts át a jelen, ez legalább az FBI-t lehámozza rólad. Balra, majd még egy bal, koppanóig, és jobbra, szemben ott a búvóhelyed, vágtass be, a garázsnál rúgd ki a verdát, és szállj át az ott parkoló gépbe. Jobb, jobb, bal, és ott is vagy a Pay'n'Spray-nél, a dukkó után ártatlan vagy, mint szűzlány. Csorogj a villába, sétálj fel a lépcsőn, a jelbe.

Felvázolok még két megoldást. Az egyik, hogy helikopterrel mész robbantani, ezzel a menekülés lehet egyszerűbb, a másik a csillagelvesztős, ugyanis némi izgalommal lefaraghatod a körözést. Az első csillag a pláza melletti, aztán jön az, ahol a garázs volt, itt egy sikátorban van, aztán nem messze a Malibutól, a kihajló pálmafáknál, itt egy kanyarral át a pizzéria mellett a hídon, ennek lábánál be a fűre balra, a ház mögött ott a negyedik csillag, a maradék egy már nem probléma. Aki ezt választja, az lopjon innen, Vice Pointból egy Enforcert, parkolja be ezt a villánál, és ezzel hajtsa végre a feladatot, strapabíróbb jószág. (Azért kell előre ellopni, nem menet közben, mert ötből egyszer zárva van az ajtaja.)

Közbevetés

1. A feladat után a rendőrgúnya elérhető a Washington Beach-i rendőrsön, a tudnivalókat erről lásd a ruházatnál!

2. A kávézó megbüntetésével a "védelmi gyűrű" bezárul, innentől kezdve termelődik a dohány, a villa előtt forgó dollárjelbe sétálva gyűrheted zsebre azt. Nagyon fontos: napi 5000$ a bevétel, ám a pénz halmozása ezt a limitet elérve leáll, tehát alapvetés, hogy legalább 24 óránként iderohanj begyűjteni a lét - ez az összes többi pénzt fialó tulajdonodra érvényes lesz!

3. Az utolsó két küldetést nem hajthatod addig végre, míg két feltételt nem teljesítesz:

- A nyomda (Print Works) megvásárlása és összes küldetésének végrehajtása
- Ezen kívül még öt vállalkozás megszerzése és megbízásaik teljesítése (én a csónakházat hagytam ki, és a filmstúdiónak a második felét)

Épp ezért javaslom, most tényleg "végezz ki" minden extra missziót, hogy a két utolsó, elég kemény feladatot jó helyzetből indíthasd!

III.6.6.4. Cap the Collector

▷ Jutalom: 30 000$

Mint fent írtam, ezt a küldetést csak akkor kapod meg, ha a nyomda és még öt vállalkozás a tiéd. Mivel rajtad áll, melyek vannak e küldetés indításakor nálad, az alább közölt megoldás lehet, hogy nálad nem fog segíteni...

A felállás a következő: Sonnynál elszakadt a cérna, és látva, hogy megtollasodtál, leküldte embereit, hogy pakolják ki az érdekeltségeidet. Amint elindul a küldetés, három, kétfős csapat indul el a városban, mind egy-egy Sanchez nyergében. A feladatot, e három banda likvidálása még azelőtt, hogy az összes cégedet kipucolnák. Nos, az én megoldásom a következők szerint nézett ki.

Mivel a nyugati parton enyém volt a Sunshine Autos, a maffia ezzel kezdte az ügyködést, majd átment a Malibuba, keletre. Én eközben leszáguldottam a Cherry Poppershez, hisz ez is az enyém volt már, és itt letáboroztam. A "malibus" csapat hamarosan megjelent a Starfish-hídon - ebben a pillanatban felberregett a kezemben a minigun, és a két figura múlt idő lett. A játék ebben a pillanatban "váltott", és megindított egy csapatot északról, a belváros felől a fagyiüzem felé. Semmi más dolgom nem volt, mint telitáraztott kéziágyúval fogadni őket, és a második banda is elhasalt. Ezután ugyanez ismétlődött - jött a Sanchez északról, és belefutott az ólomesőbe. Ennyi volt.

Ismétlem, ha a te tulajdonodban más cégek vannak, a bejárási sorrend változhat. Mindenesetre a fentiek alapján érdemes elszáguldani egy olyan érdekeltséghez, melyet még nem nyomott fel a gárda, és itt bevárni őket a fentiek szerint. Természetesen számos más megoldás is létezhet - aki a hagyományos mókát szereti, eredjen a nyomukba, és autós, motoros uzizással, elgázolással eliminálja őket, de például a Hunterrel is megoldható a feladat, ha biztosan kezeled a gépmadarat. A lényeg, hogy nyírd ki őket, még mielőtt mindent meglátogatnak - ebből persze az is következik, hogy az a jó, ha minél több céged van már.

Megjegyzés: aki jól kezeli a helikoptereket, egy Sea Sparrow fedélzetén is megpróbálhatja a küldetést. Bár gyorsak a motorosok, nekik kanyarodni kell, te viszont toronyiránt eléjük vághatsz, és beterítheted őket ólommal.

III.6.6.5. Keep Your Friends Close...

▷ Jutalom: 30 000$

A feladathoz én 2-3 ezer tölténnyel telenyomott minigunt ajánlok, mellé jó, ha legalább a 150-es páncél és életerő (járőrözés, pizzázás) megvan, hiszen úgy ötven, gép- és nehézfegyveres ellenséget kell eliminálnod.

Megjelenik Sonny Forelli személyesen, és követeli a pénzét. Sajnos, mint kiderül, Lance Vance eladott neki, a mocskos kutyája. A mozik után az irodában állsz, a főlépcső felől pedig folyamatosan érkeznek a maffiózók, hogy kipakolják a széfedet. Ezt meg kell akadályozni! A minigunnal gyerekjáték, állj az ajtóba, és folyamatosan lődd, aki felér a lépcsőn, a szünetben a galériát sorozd meg oldalt. Olyan 15-20 hulla után jobbra a sarokban megjelenik Lance, őt ki kell nyírnod. Ha elég gyors vagy, azonnal le tudod teríteni, ha nem, fuss utána, minden saroknál megáll, ilyenkor oszthatsz. Ha feljutna a tetőre, a legjobb, ha a helikopter leszállóra mész fel, és innen távcsövessel levadászod. Ha már ott vagy, a tető széléről minigunnal leszedheted a bejárat előtt álló három limuzint is, mert ebből jön az ellen. A lényeg, hogy miután Lance meghalt, rohanj visszza az irodába, mert újabb széfrablók érkeztek (előtte, ha kell, lerohanhatsz a melléklépcső aljába páncélért, életerőért). Jön az első szakasz ismétlése, sok ellenség, és bejelentkezik Sonny is, ő a következő áldozat. Természetesen a legjobb, ha kifutsz a főlépcső elejére, és folyamatos kaszálással leteritesz mindenkit, de hátrébbról pár gránát is hatásos lehet. Nekem a minigunnal pár perc volt ez a küldetés, és alig sérültem meg közben...

Sonny eleste után hamarosan véget is vet a játék a további vérontásnak. Előkerül a hős Ken, akivel Tommy tervezni kezdi az új, zsíros jövőt, mint a Dél Királya...

Ezzel végetért a fő küldetéssor. Kapsz pár telefont: Kent Paul felszedte Mercedest, Cortez is rádcsörög, mert úgy hallotta, hogy a lánya ügyvédnek készül, és ezt a szégyent nem viselné el ("ő egy hölgy, nem parazita"), Ernie, az öreg nyomdász is jobban van (ő sejtette, hogy Lance nem kóser - "sose bízz olyanban, aki pizsamában másztál az utcán"). Varrd el a szálakat, cél a 100%!

III.7. Mellékküldetések

A fő szálra felfűzött megbízók mellé beköszön Vice City alvilágának és etnikumának pár jeles képviselője is, kihasználandó, hogy személyedben a városba érkezett egy gátlástalan és érzéketlen, enyhén pszichopata gyilkológép. Az ő küldetéseiket célszerű az alábbi sorrendben végrehajtani, ugyanis rendesen be fogsz keverni a müzlibe, és a végén magad se fogod tudni, ki kivel van...

III.7.1. Umberto Robina feladatai

Mint ott említettem, ez a fickó Avery utolsó küldetése után jelentkezik be, és könnyedén átlép azon a problémán, hogy te nem kedvenc szakácsa vagy, hanem annak gyilkosa. Neki, úgy is, mint a kubai "ellenzék" vezetőjének mindegy, a lényeg, hogy valaki segítsen neki rendet vágni az ősellenség haiti populáció soraiban. Umberto a Little Havanában található Robina kávéház tulaja, ott is vár rád, a térképen egy fekete korona jelzi a helyet.

III.7.1.1. Stunt Boat Challenge

▷ Jutalom: 1000$

Az első feladat bebizonyítani tökösségedet, egy motorcsónakverseny - 25 EP, 3 perc, az óra az első pont megérintésekor indul. Aki már lenyomta a csónakház küldetését, annak ez piskóta lesz, aki nem, az gyakorolhat. Rico, a hajós lesz az ellenőr és útitárs. Az útvonalat látni fogod, szerencsére szürkével jelölve vannak a következő pontok is. Ahol háromszög jelenik meg, ott ugratni kell; a rámpákat mindig középen kapd el, ezzel nyersz egy kis időt. Ha elhagysz egy pontot, és meg tudsz gyorsan fordulni, oké, ha nem, akkor inkább kezd elölről a mókát.

Közbevetés
A verseny után hívást kapsz Auntie Poulet-től, a haitiak "szellemi anyjától", ő is ellátna feladattal, fekete vudubaba jelzi őt a térképen. Egyelőre hanyagold, nyomd le a kubaiak megbízásait!

III.7.1.2. Cannon Fodder
▷ Jutalom: 2000$
Belecsöppentél az etnikum háborújába, jó kis lövöldözésre készülhetsz. Ami a páncélon és életerőn kívül kell, az egy mesterlövészfegyver, valami tömegoszlató (rakétavető, minigun), és egy gyors gépfegyver. A kis mozi után szerezz egy négyajtós batárt (vagy azzal vedd fel a feladatot, és imádkozz, hogy a program ne tüntesse el), aztán állj ezzel a jelbe, hogy a tesók beszálljanak. Indulásnak javaslom a kávézóval szembeni közön áthajtani, aztán szinte egyenesen, a pizzéria nyugati oldalához, az új jelbe.

Az első etap a blokád lenyomása, ehhez kellett a tűzerő, én a minigunnal kaszáltam egyet. Ha tiszta a terep, a kubaiak berombolnak - vesztükre. A következő feladat a tetőn álló haiti mesterlövész levadászása - ha nem lenne nálad távcsöves, elöl, balra megjelenik egy. Ha ez is megvan, lesz némi újabb tömegjelenet, itt már pl. egy M4 jó szolgálatot tesz, ezután bejutsz egy udvarba. Az egyik testvér bemászik a bejárattól jobbra álló furgonba, ezt a batárt kell visszavinned a kávézóhoz. Ám mielőtt beszállnál, tisztítsd meg az udvart! Kaszáld le a haitiak jó részét, ha 3-4 ellen marad, akkor már nyugi van, különben kirángatnak a volán mögül, és jaj neked.

Most már csak a rendőröktől kell megszabadulni - szerencsére a Pay 'n' Spray nincs messze, bármelyik irányba indulhatsz. Az átfestés után gurulj "haza", állj a jelbe.

Megjegyzés: most már vigyázz magadra Little Haitiben...

III.7.1.3. Naval Engagement
▷ Jutalom: 4000$
A Cápák és a haitiak drogüzlete szúrja Umberto szemét - te leszel a végzet szája, mely beleköp a levesbe. Szükséged lehet ugyanarra az arzenálra, mint a fenti küldetésnél, szerezz ezekhez jó sok lőszert. Csorogj le a kikötőbe, oda, ahol az első feladatot kaptad, Rico már vár, ő vezet - a jelbe lépés előtt vedd kezedbe a minigunt! Amint a célhoz értek, és tiéd a pálya, a kéziágyúval robbantsd fel a két hajót, és kaszálj el mindenkit a stégen. Ha mind elfeküdt, szárazra kerülsz.

Rohanj a kerítés mellé, fedezékbe, ezután vagy a minigunnal, vagy a távcsövessel vadászd le a ház véderőjét - kétoldalt, a tetőn és a bejárat előtt is lesz pár madár. Ha csönd van, össze kell szedned három táskát. Az első mögötted, a stégen van, a másik kettő a verandán, balra. Miután nálad az áru, kapsz egy kellemes négyes körözési szintet - és Ricótól könnyes búcsú. Kerüld meg keletről a házat, áll ott egy Landstalker, gázt neki! Két megoldás van: becélzod a Pay 'n' Sprayt Little Haitiban (kis szerencsével eljutsz oda), illetve behajtasz / berohansz a villádba (odabent ugye nyugi van, és találsz páncélt, életerőt), majd fel a tetőre, és a tetőn parkoló Maverickkel elrepülsz a célba, a kávézóhoz (a Sparrowt nem javaslom, sok lesz ott a zsaru).

Közbevetés
Bár a jel továbbra is "él" a Café Robina előtt, az utolsó megbízást csak akkor kapod meg, ha lepörgetted a haitiak megbízásait, úgyhogy irány Aunti Poulet viskója!

III.7.1.4. Trojan Voodoo
▷ Jutalom: 10 000$
Most aztán végleg jégre tesszük a haiti bandát! A feladat nem nehéz, de mindenképp kell hozzá valami jó gépfegyver, kinek-kinek ízlése szerint. Ha megvan, pattanj az Auntie Poulet viskója előtt álló Voodooba, és gurulj a kávéházhoz. A mozi után megkapod társnak Pepét, vele szállj be a kocsiba, és irány ugyanaz a hely, ahol a 2. küldetés volt, azaz a pizzéria és a Kaufman Taxi közelébe. A kanyar után látsz majd pár másik Voodoot, állj a jelbe.

Kis közjáték, kövesd a többieket, azaz délnek, és jobbra, a "Rough 'n' Ready Streetwear" mellett be. Amint a jelbe érsz, a kapu kinyílik, hajts be egészen az udvarba, hátra, találsz majd egy újabb aurát, ott parkolj le. Pattanj ki, és teríts le mindenkit. Én a minigunnak szavaztam bizalmat, igazából az se érdekelt, ki fia borja, a lényeg, hogy feküdjön. Ezután be az üzembe, és itt is egy kis mészárlás, jusson golyó a galérián állókra is! A következő feladat három bomba elhelyezése. Az alsó szinten van két jel, ezekkel egyelőre ne foglalkozz. A hátsó traktusban van a lépcső, menj fel, szemben ott a jel, állj bele. Amint a dinamit a helyén van, 45 másodperced marad a két másik élesítésére és a nyúlcipőre. Rohanj le a lépcsőn, jobbra el mellette, a sarokba, a rózsaszínbe, majd a bejárat mellettibe. Ha megjelenik a RUN! felirat, fuss! A zöld fal után jobbra át, e fal és a rozsdás vasszerkezet között van egy lépcső, rohanj fel rajta, a tetőre, és tovább előre, minél messzebb.

A robbanás után tiszteletbeli kubai leszel, viszont Little Haitiban kevésbé fognak tárt karokkal fogadni...

III.7.2. Auntie Poulet mágiái
Fentebb megpendítettem, hogy Poulet néni Umberto első küldetése után köszön be. A mama egy viskóban dekkol Little Haiti szélén, és nem véletlenül jelzi őt a radaron egy fekete vudubábú, hiszen a jóasszony erősen fekete mágia-fixált, mint az átvezető filmekből kiderül, Tommyt is olyan teával itatja, amitől szegény eléggé elanyátlanodik. Kevésbé meglepő módon az ő életcélja, hogy a kubaiakat visszaküldje anyaszigetükre, és ebbéli szándékában ő is hősünket látja ideális szerszámnak.

III.7.2.1. Juju Scramble
▷ Jutalom: 1000$
Elég húzós feladattal köszön be a mami, de a többi se lesz piskóta... Íme a pite: három táskát kell összeszednod egy perc alatt - mindegyik batyu kettővel növeli a körözési szintet, azaz ez elméletben egy katonás hatos. Persze, ehhez lesz egy-két szavunk.

Az első táska a szeméttelep utcájában van, a déli oldalon, a hosszú, lapos, szürke ház tetején. Valami gyors és kezes járgánnyal menj oda, és állj meg alulról a második és harmadik ablak között, orral keletnek. Hátul van a lépcső, menj fel. Amint felveszed a cuccot, jön egy kis mozi - rohanj előre, északnak, és ess le a kocsid tetejére, pattanj be, gázt neki. Az utca végén jobb, rögtön bal, ott is balra a második csomag. Ha felvetted, vissza a gépbe, és balra, előre. Szemben, a rózsaszín épület mellett az átjáróban ott egy rendőrcsillag, ez a kulcslépés, hiszen ezzel legalább a Nemzeti Gárdát megúszod. Tovább északnak, az utolsó pakk a legészakibb, kelet-nyugati út egyik beugrójában van, az északi oldalon, a térképen vastag fekete a jele, hogy beazonosíthasd. Ha a közelében vagy, és lejár az idő, még nincs gáz, kapd fel a cuccot.

Most menekülni kell, erre több alternatíva van. Ha keletnek indulsz, majd délre fordulsz, a Pay 'n' Sprayhez jutsz. Nyugatnak, majd délnek ugyanekkora távolságra van Poulet néne háza, a célállomás - ráadásul ide gyalog, a házak között rohanva is eljuthatsz, a viskók közé a gépesített erők nem férnek be, úgyhogy talán ez a megoldás lehet a legéletképesebb (én ezt választottam). Ha beérsz a jelbe, a körözés elévül.

Megjegyzés: a feladatot végre lehet hajtani futva is, ennek előfeltétele viszont a mentős küldetéssor végrehajtása, azaz a kifáradás nélküli sprint lehetősége!

III.7.2.2. Bombs Away!
▷ Jutalom: 2000$
No kérem, ismét egy küldetés, melyet kétféleképpen lehet megoldani, képességeidtől függően. Az alapfelállás a következő: vudumamától toronyiránt keletnek letépsz a vízpartra, itt vár egy Top Fun furgon, benne 3 db távirányítós kisrepülővel, a hasukra közözött mágikus bombákkal, melyek újratermelődnek. Keletnek, a Starfish-sziget egyik villája előtt ácsorog egy banda kubai, három motorcsónakkal, meg egy autóval. Őket kell kinyírnod, és a hajókat felrobbantani. És akkor jöjjön a két lehetséges változat:

Az alapeset a kézenfekvő megoldás: bombázás. Fordítsd a gépet északnak, és nyomd neki a gázt, más gombot nem kell használnod, ha elegendő a sebesség, a madárka elrugaszkodik. Mivel egy dögnehéz bomba van a hasán, zuhanni kezd, de ettől egy idő után újra magasságot nyer (tiszta Dodo!).
A legjobb, ha két zuhanás után, a híd előtt fordítod jobbra, irányba a gépet, ha minden baba, a víz felett lesz annyi magasság, hogy a következő etapban ne bugyogjon a tengerfenékre. Ezután jöhet tűzgombbal a bombázás - kicsit nehéz megsaccolni, mikor kell elengedned a csomagot, de végtelen a lőszered, úgyhogy ezzel nincs gond. Első célod a kocsi kell, hogy legyen, különben a végén üldöznöd kell őt, és úgy lepottyantani, ami igen kemény feladat. Mondjuk nekem ez a metódus nem jött be.

A második megoldás a fifika. Juttasd át a gépet a fentiek alapján a szigetre, a Rockstar-medencés kertbe - és tedd le. Ugyanis gázolni fogunk! Igen, nem vicc: a gépnek van akkora ereje, hogy kinyírjon egy embert, ráadásul a kubaiak teljesen passzívan szemlélik az eseményeket. Elsőnek a kocsi mellett álló őrt nyomd le; ha elég messziről vágtatsz neki, rögtön kiteheti a lelkét - ezt a hangeffektus is jelzi -, ha lassan döntöd fel, négyszer kell leverni a lábáról. Őutána gurulj ki a partra, és intézd el a balra álló három komát, kettőt egy ütésre is elintézhetsz, a harmadikat külön. Ereszkedj le a lépcsőn, jobbra egy madár, nála vigyázz, inkább lassan gázold, nehogy a vízbe ess. Következik a nyugati oldal, előbb a daru előtti, majd a daru mögötti - őt nehéz észrevenni, és még nehezebb kinyírni, célszerű a támfaltól, délről északi irányba támadni, lassan. Már csak két emberke van, a lépcsőn és mellette, ez nem lehet gond. Ha mindent jól csináltál, maradt három hajód és ugyanennyi repülőd. Mivel a csónakok a vízparton vannak, elég rájuk gurulni, és megnyomni a tűzgombot, öngyilkos merénylő, avagy Kami Kázmér jeligével, és ezt háromszor eljátszani. Csókolom.

III.7.2.3. Dirty Lickin's
▷ Jutalom: 5000$
Úgy tűnik, Poulet mama teája jól sikerült, szegény Tommynak a kunyhóba lépve teljes amnéziája van, vudu rulez. No, az utolsó haiti megbízás igazán egyszerű és kellemes feladat. Kapsz egy csühös teleszkópost, 30 skulóval, ezzel kell levadásznod a kubaiakat - a csata végére legalább egy haiti komának életben kell maradnia. Épp ezért még a küldetés előtt nem árt letenni a fegyvermesteri vizsgát (lásd ott), hiszen ezzel nincs újratöltés, különben a tárazással értékes időt pazarolsz el. Rohanj ki, majd északnak, a félkórives épület mellett be, a vaslépcső alatt adrenalin, ezt nyeld le, aztán fel a tetőre, és ki a déli peremre, a jelbe. Hadd szóljon, a fehér pólós válogatott az ellenség, őket vadászd. Hamarosan befut az erősítés, ezzel ne törődj, előbb fektess le minden maradékot, majd jöhetnek a furgonosok. Még egy kör lesz, egészen közel hozzád, itt viszont idejekorán kapd le a kardos fiút, mert ő sok kárt okoz, aztán a többieket.

Közbevetés
Ezzel véget értek Poulie néne küldetései. Most visszamehetsz a kávézóhoz, és végrehajthatod Umberto utolsó feladatát!

III.7.3. Phil Cassidy parancsai
A bankrablásnál igazán összehaverkodsz e fegyvermániás figurával, aki Little Haiti északnyugati csücskében futtat egy roncstelepet (P betű jelzi), ami persze egy jó fedőcég a fegyvercsempészet leplezésére. Ő is szívesen venné segítségedet az üzlet felfuttatásában...

> **Megjegyzés:** A különféle leírásokban van egy kis zavar Phil megbízásaival kapcsolatban. Amint az utolsó feladat véget ér, a játék a vállalkozásoknál szokásos "Phils Place Assets Completed" feliratot jeleníti meg, épp ezért sokan ahhoz a csoporthoz sorolják be ezt a feladatsort. Hogy ez mégis mellékküldetés, azt a statisztika árulja el, hiszen ott fel vannak sorolva a megszerzett ingatlanok, és ezek között nem fog szerepelni Phil telephelye - ezzel szemben a teljesítendő küldetések számába belejátszik. Szerintem a tervezés egy szakaszában megváltoztatták e móka besorolását, csak az inzertet felejtették el lecserélni...

III.7.3.1. Gun Runner
▷ Jutalom: 2000$
Phil vállalkozik némi tűzerő beszerzésére - konkrétan megmondja, hol és mikor jelennek meg a fegyvercsempészek, a többi a te dolgod...

Nos, most ismét lehet választani: könnyű, vagy tökös? Kezdjük az alapfelállással: két fehér kisteherautó halad délről, a kikötőből északra, mindegyiken egy-egy láda szajréval. Újabb kettő ellenkező irányba, tehát a belvárosból dél felé. Ezt a négy autót kell megállítanod, szétlőni a rajta lévő ládákat, és felszedni a fegyvereket. A dolgot három dolog nehezíti: a kocsikon lévő géppuskás őrök, a lövöldözésre befutó zsaruk, és egy hadseregnyi géppisztolyos, akik hatosával futnak be, amint egy kocsit elintéztél.

A tökös megoldás ugye kézenfekvő: elindulsz délnek, aztán amit akarsz. Például kapsz távirányítós bombát - kézigránát eldob, amikor a kocsik odaérnek, gomb megnyom. Vagy rakétavető, vagy minigun. Ha a két kocsinak annyi, fel kell szedned a cuccot, ha épp nem ilyen fegyver van nálad, akkor TAB. Közben befutnak a mopedesek, tehát valami tűzerő legyen kéznél. Minden megölt motoros koma 100-100 dollár bónuszt ér. Ha valahogy megúsztad mind őket, mind az esetleges letartóztatást, irány dél, a legjobb a keleti oldalról (a Greasy Choppers felé) kerülni, hogy szemből kapd el őket, közben áthajthatsz a Hyman Condo előtti csillagon (vagy a tetőn átöltözhetsz, begyűjtheted a páncélt, a kórház elől pedig az életerőt). Ha a másik két fegyvert is begyűjtötted, bingó.

No akkor a technikásabb móka. Irány Washington Beach, szerezd be a rendőrgúnyát, így menj Philhez, aztán a Patriottal fel a légibázisra a nyugati oldalon, tehát a Café Robina - Sunshine Autos vonalon, és ülj be a Rhinóba, ezután eredj a csempészek után. A legjobb simán nekik menni, ettől robbannak. Gyorsan vedd fel a Pythont és a Spazzyt, és ülj vissza a páncélosba. Jönnek a motorosok, aki neked megy, így járt, aki nem, azt te vasald ki, illetve menj a gépének, a robbanás kinyírja. Ezzel a módszerrel vadászd le többieket is - valószínűleg eddigre szétválnak az autók, de semmi gond, a lényeg, hogy az utolsó kettőnél már érdemes a fegyver felvétele előtt bevárni a mopedeseket, aztán amint csöndes a környék, felszedni a szajrét. Nekem ezzel a módszerrel minden gond nélkül pikk-pakk összejött a buli.

III.7.3.2. Boomshine Saigon
Nos Phil eddig is gyanús volt, de most minden a helyére kerül: a jóember ugyanaz a Phil, aki tíz év múlva múlva felbukkan Liberty Cityben - igaz, ott azt mondta, Nicaraguában vesztette el a karját, de az mégis jobban hangzik, mint az igazság: hullarészegen felrobbantott a mancsában egy nyaláb dinamitot...

A küldetés nem nehéz, bár kicsit idegesítő. A mozi után Phil Patriotjában találod magad - szintén csont részegen, amit a szürke képernyő és a kissé kócos irányítás jelez. Az első célállomás a West Haven kórház, azaz előre, jobbra, délnek, nyomd neki. Jobbra fent látod Phil életerejét, ha ez elfogy, a küldetésnek (és a havernak) harangoztak. Amint odaérsz, a koma feleszmél, és kéri, hogy egy vietnami harcostárshoz juttasd el, csak semmi hivatalos megoldás. Ez sincs messze, tovább délnek, az első utcán be jobbra, a sarok után ott a jel, lehet örülni. A telephelyen ettől kezdve négy fegyver vásárolható meg jó pénzért.

> **Megjegyzés:** a robbanáskor Phil a jobb karját veszti el, amikor befut a doktor felé a sikátorba, a bal karja hiányzik. Ez is olyan "hollywoodis nemfigyeltünk-oda" megoldás...

III.7.4. Ken Paul és a Love Fist bajai
Ken az ismert rockbanda, a Love Fist menedzsere. A csapat egy rakás drogos, biszexuális skót popsifej, elég idegesítő népség. A belvárosban, a Hyman Condóval szemben található stúdióban veheted fel a küldetéseket, a térképen a helyet egy halálfej jelzi.

III.7.4.1. Love Juice
▷ Jutalom: 2000$
A fiúknak drogra van szüksége, ám ők egy speciális koktélt fogyasztanak, a hozzávalókat egy dílertől kell beszerezned, aki a Prawn-szigetre vezető híd előtt vár. Hajts oda valami gyors és erős géppel, állj a jelbe úgy, hogy orral az út felé állj, és dudálj. A koma átveszi a pénzt, és egy PJC nyergében elhajt. Utána! Sok cicó nincs, el kell ütnöd, csináltunk már ilyet, nem is egyszer - aki nem akar autózni, motoros üldözés + Uzi kombinációt is választhat. Ha a fickó kinyiffant, vedd fel az aktatáskát a földről.

Amint ez megvan, Paul telefonál: a fiúk társaságra vágynak. Hm, Mercedes is unatkozhat... A küldetés legnehezebb szakasza jön: át kell menned a csajért, aki a Leaf Links közelében lévő apartmanban él, és 1:30 alatt leszállítanod a stúdióba. Mivel odafelé nincs időlimit, beszerezhetsz megfelelő szállítóeszközt. Nekem a díler PJC-je kéznél volt, aki biztosan ül a nyeregben, annak ez ideális, aki jobban szereti a négy kereket, az egy sportautót szerezzen be. A legjobb útvonal a következő: állj a jelbe úgy, hogy orral a kis rámpa felé állj. Amikor a csaj felült, ezen ugrass le, az El Swanko mögött pici jobbbal, és ívben fordulj rá a Prawn-szigetre vezető útra, aztán a mi a csövön kifér, az utat követve egyenesen nekimész a stúdiónak, egy kis balos, és ott is vagy. (Akik bátrabbak, megpróbálhatják a légi utat is, bár elég nehéz leszállni a stúdiónál.)

III.7.4.2. Psycho Killer
▷ Jutalom: 4000$ + Love Fist limuzin
A feladathoz vagy Uzira, vagy minigunra lesz szükség. Sétálj a stúdióba - a fiúkat valami pszichopata megfenyegette: a soros dedikáláson jégre teszi őket. Ha segítenél...

Szállj be a stúdió előtt álló szép vörös limuzinba, és told előre, az út végén ott a lemezbolt - a legjobb elhagyni a jelet, majd finoman visszatolatni. Kis mozi jön, ezután a koma egy Sentinelbe vágja magát, és menekül - ha elveszted a nyomát, vége a dalnak. Két megoldás:

- 1. Menj utána, a Prawn-szigetre menekül. Itt, amikor a kis kerengőbe" felkanyarodik, te menj egyenesen, és ahogy vágtat lefelé a túloldalon, oldalról ereszd bele pár tárat, aztán próbáld megstuccolni. Nem egyszerű, főleg, mivel a te kocsid lassabb.

- 2. Ami nekem bevált, bár lehet, hogy elsőre nem jön össze: a minigunnal kezdeben szállj a limuzinba, állj a jelbe, aztán a közjáték végén pattanj ki, és ereszd bele pár száz ólmot a menekülőbe (ezért jó, ha orral keletnek állsz a jelbe - ugyanezt ki lehet próbálni rakétavetővel, ugyan ott célozni kell, viszont nagyobb a hatótávolsága). Ennyi, mehetsz is haza...

Közbevetés
A következő, utolsó küldetést csak "Big" Mitch Baker megbízásainak teljesítése után kapod meg!

III.7.4.3. Publicity Tour
▷ Jutalom: 8000$
Picit idegesítő küldetés, a "Féktelenül" mintájára. A pszichó úgy tűnik nem halt meg (érdekes...), újabb fenyegetést küldött, úgyhogy a fiúk berezeltek, és téged kérnek fel sofőrnek. Amint beülsz, kis közjáték után kiderül, hogy a kocsiban bomba van, ami robban, ha a sebesség nagyon lecsökken, a kijelző meg is jelenik a képernyőn.

Adj gázt, és indulj el a következő útvonalon: előre, az utat követve balra, végig, ki a vízpartra, itt jobbra, a fűvön, a sikánt levágva kitéphetsz a kétszer kétsávosra. Maradj a középső részen, majd a hídnál húzódj le balra, a főre, és itt hajts a kikötőig. Itt a jobboldali kapun menj be, a végén balra, ezt az utat követve visszajutsz az autóútra. Most tessék figyelni! A fiúk hatástalanítják a bombát, ez adott ideig tart. Mivel a kikötői pálya elég ciki, jó, ha a főúton elveszed a gázt (!!), hagyod gurulni a gépet, és apró gázfröccsökkel tartod lendületben a limuzint - magyarul húznod kell az időd, hogy minél tovább maradj ezen a biztonságos szakaszon. Ha így cselekszel, a kikötőhöz érve sikerül a hatástalanítás.

A befejező szakasz már egyszerű, el kell vinni a fiúkat a koncertre, a V-Rock székházhoz, és tiéd a pénz.

III.7.5. "Big" Mitch Baker próbatételei
A Love Fist úgy okoskodott: a koncert biztonsági szolgálatát nagyon jól ellátná egy csapat kevésbé szelíd motoros, akiknek törzshelye a Greasy Chopper bár (a Downtown alján lévő lepukkant búvóhelyed közelében), és vezetőjük "Big" Mitch Baker. A banda csak akkor teljesíti kérésed, ha kiállod a próbáikat. Nosza.

III.7.5.1. Alloy Wheels of Steel
▷ Jutalom: 1000$
Egy szimpla motorverseny az első teszt. Útvonalat nem írok, mert elég rövid és egyértelmű, inkább pár jó tanács:

- "Költözz át" ideiglenesen a bárral szembeni búvóhelyre, így ha újra kell kezdeni a versenyt (ami elég sanszos...), csak át kell sétálnod szembe.
- Amint kilépsz, megkapod az ukázt, hogy szerezz egy Freeway vagy Angel motort. Utóbbiból áll egy-kettő a bár mellett, ám sokkal kézenfekvőbb megoldás is van: lépj az egyik (pl. a jobb szélső) komához, és egyszerűen vedd el a gépét! Ekkor elindul a verseny, és egy ellenféllel kevesebb lesz - ráadásul ezek a versenybringák jóval kezesebbek is!
- Nem kell tövig nyomni a gázt. Szellősen, ívben vedd a kanyarokat, használd ki a járdákat, ha kell, inkább finoman fékezz. Az ellenfél jó pár helyen hibázni fog, ami neked nagy esély, hogy meglépj előlük.
- Ne kakaskodj! Kerüld az ütközéseket, inkább fékezz le, amikor rád húznak, általában ilyenkor saját vermükbe esnek a fiúk.

Nekem a fentiek betartásával, két pályabejárás után könnyedén összejött a dolog.

III.7.5.2. Messing with the Man
▷ Jutalom: 2000$
Ez kicsit nehezebb feladat. Két perc alatt a megjelenő "káoszmérőt" kell feltornázni a maximumra. Több megoldás is lehetséges, az enyém a következő.

A küldetés előtt szerezz be 1000-2000 lőszerrel egy minigunt, elméletileg ez már a csomagokkal összejött, és 2-3 mentés után meglesz a megfelelő mennyiségű munició is. Emellé szerezz gépfegyvert is (pl. Rüger), esetleg puskát, no és páncél, életerő legyen maximumon. 9-10 óra magasságában ments egyet, így forgalmas kora délután kezdheted az akciót.

Amint az utcára lépsz, automatával kezdd el sorozni a járókelőket és a járműveket, míg be nem szerzel két csillagot. Ekkor rohanj fel a búvóhelyedhez vezető lépcsőkre. A befutó rendőröket és autóikat lődd szitává a gépfegyverrel, és megkapod a harmadik csillagot. Válts át minigunra és fel a tetőre. Hamarosan megérkezik a helikopter, adj neki! A trükk az, hogy szinte az összes golyó, ami a szitakötőt éri, növeli a mérőt, így gyakorlatilag 90% közelébe tornázhatod fel azt, mire a gép lezuhan. Ezután már csak az utcán botladozó népséget kell szitává lőni (továbbra is használd a kézi ágyút), és kész is a feladat. Mondjuk van négy csillagod, de ez nem probléma - sétálj a kuckódba, ments egyet, majd töltsd vissza, és ártatlan vagy, mint bárány.

> **Megjegyzés:** repülni vágyók és tudók az egészet lepörgethetik a Hunterrel. Indulj el délnek, az autóút felett, és lőj rakétát mindenbe, ami mozog! Amint a rendőrök megjelennek, ők legyenek a fő célpont. A műszer hamar felkúszik a maximumra...

III.7.5.3. Hog Tied
▷ Jutalom: 4000$ (+ opcionálisan 500$ Unique Jump)
A Cápák ellopták Mitch gépét - íme az utolsó teszt: vissza kell szerezned az öreglányt. A banda egy zárt udvarban fészkel, a belvárosi Ammu-Nation

mögött. Bejutás kétféle módon lehetséges: az egyik a helikopter, ez elég kézenfekvő. A másik, amit a játék javasol, én is ezt fogom most propagálni, mert jó móka.

Ehhez először egy gyors motor kell, ami pont előtted van: a bárral szembeni bolt kirakata mögött áll egy PJC 600, lődd ki az üveget, és pattanj a nyergébe. Indulj kicsit visszafelé, délnek, majd a füvön a pálmák alatt fordulj vissza északnak. Ez az út vezet a bolthoz, a végében, jobbra van egy lépcső. Célszerűen esti időpontot választani a bulira, hogy gyérebb legyen a forgalom. Úgy a tűzoltóság magasságában már célra kell fordulni, és tartani a gázt, aztán hajrá, fel a lépcsőre. Ezzel a hadművelettel egyben egy egyedi ugrást (Unique Jump 33) is kipipálhatsz, ha minden összejön, de a megfelelő sebességgel nem lesz gond.

Amint megérkezel, megkapod az ukázt: szedd össze Mitch gépét. A tetőről egy lépcső vezet le, hátul, a két kis házikó és egy életerő-szív lehet az útjelző - előtte hátulról, a ventilátorok közül érdemes bekapni az adrenalint is. A lépcső tetején egy távcsövessel, M4-gyel, vagy Pythonnal lekaphatod a befutó fiúkat, majd menj lejjebb, a következő teraszon ugyanez, és tovább. Az utolsó fickónál M4 lesz, erre figyelj! Északra, egy beugróban (a roncs mögött) áll a motor, a mellette lévő sötét átjáróból jönnek folyamatosan az ellenségek. Ha csendes a terep, pattanj nyeregbe, és indulj vissza a lépcső felé, de fordulj vele szembe, a négy egymásra pakolt roncs felé, északra ott egy kőlépcső, ezen kaptass fel, jó lendülettel leugorhatsz az utcára (fontos: ne nagy sebességgel tedd ezt, elég a roncsautóktól nyomni, mert különben berombolsz a kávézó teraszára!).

Elméletileg egyszerű szakasz jön: vissza kell vinned a gépet a bárhoz. Igen ám, csakhogy a Cápák a furgonjaikkal elég idegesítő módon megpróbálnak elcsapni. No de! Ha finoman ugrattál le, rögtön jobbra át, előre, és hamarosan jobbra, a piros keretes, reluxás kirakatok között berombolhatsz a házak közé (figyeld a térképet, jobbra a fehér tömbök közötti szürke csíkot keresd). Menj végig a díszkerítés mellett, és ess le a parkolóba, majd fordulj irányba, azaz délnek. A szemben lévő ház bármelyik oldalán kimehetsz, szemben lesz egy sötétszürke csík, azaz ismét betéphetsz a házak közé. Itt kövesd az aszfaltot, délnek, majd keletnek. Keletről be fog esni egy furgon, de elvágtathatsz mellette, majd jobbra át, és már nincs is messze a kocsma. Persze megkerülve a növényes elválasztót, kimehetsz a nyugati oldalon is, bár ekkor kell egy szűk bal-jobb flikk-flakk. A bárnál gurulj a jelbe, és kész is vagy - bár lehet, hogy a kis mozi után a maradék cápát még meg kell büntetnod.

III.7.6. Telefonos (bérgyilkos) küldetések

Hasonlóan az eddigi játékokhoz, most sem maradhatott ki a híres, nyilvános telefonnál felvehető küldetések sora. Megbízód a maroktelefonon jelentkezik, mindig más-más távbeszélőhöz küld, ezek helyét a radaron fehér telefonkagyló-ikon jelzi. Mr Teal néven szólít.

Fontos: ha a soros küldetéshez viszel magaddal alkalmas gépet, azt sose a készülék közelébe parkold le, mert a mozi végén eltűnik! Érdemes jó pár méterrel arrébb megállni, annyira, hogy a játék motorjával generált animáció képkivágásában ne látszódjon.

III.7.6.1. Road Kill

▷ Jutalom: 500$

A küldetést Washington Beachen, a plázához közeli egyik nyilvános telefonnál veheted fel. Feladatod egy pizzafutár megölése, akit a térképen egy sárga pont jelez. A jóember 50 adagot szór szét, neked ez alatt kell kinyírnod, ha sikeresen szétteríti az árulót, elbukod a küldetést. A dolgot tovább nehezíti, hogy az ürge valami elképesztő módon és sebességgel tereli a gépét, épp ezért az üldözéshez valami sportgépet - Cheetah, Infernus - ajánlok, illetve lövöldözőknek egy PJC 600-as mocit. Sokat nem is tudok tanácsolni: autóval érd utol, menj neki, majd hajts át rajta vagy kiszállva lődd szét, illetve motorról szedd le.

III.7.6.2. Waste The Wife

▷ Jutalom: 2000$

A telefon Vice Point közepén, a pizzéria közelében cseng. Egy asszonykát kell kicsinálni - ám úgy, hogy az balesetnek látszódjék, vagyis az érvényes megoldás az, ha a kocsiját addig zúzod, míg lángra lobban és felrobban.

A küldetést egy erős, de gyors autóval vállald be, pl. egy rendőrautó jó megoldás, de egy kockataxi is jó, ám ha már elérhető a nyugati part, akkor a Rock City mögött parkoló FBI Washingtonnál nincs jobb. Sok cicó nincs: gurulj előre, a rózsaszín körbe, orral délnek. Amint a kis mozi lefutott, hajtás a csaj után, autója épségét egy kijelző mutatja. Általában megáll a pirosnál, ilyenkor izomból bele kell hajtani (más megoldások egyébként épp emiatt javasolják a buszt, ám ha elsőre nem sikerül nagyon összetörni azzal a gépet, bajba lehetsz), aztán nyomás utána, eléggé elveszti a fejét a nő, úgyhogy annyira nem lesz nehéz dolgod vele, csak amikor kigyullad a kocsija, legyél tőle tisztes távolban.

Megjegyzés: Aki elteszi ezt a feladatot a nyugati part megnyitása utánra, a küldetést a tankkal is lepörgetheti! Elég picit hozzáérni az asszonyka gépéhez, és agyő, az amerikai hadsereg meg magyarázhatja a szerencséttlen balesetet, rutinból megy nekik az ilyen... Ha esetleg a pirosnál nem jönne össze a bumm, a csövet hátrafordítva és így lőve gyorsítsd fel a lánctalpast, és nézd meg a térképen, hol vághatsz az áldozat elé!

III.7.6.3. Autocide

▷ Jutalom: 4000$ + Uzi, Sniper Rifle

Ez egy jópofa küldetés, bár nem könnyű. Javaslom, hogy szerezz be hozzá egy rakétavetőt (lásd a **"Fegyverek"** fejezetben!), azzal lényegesen könnyebb lesz a feladat. A küldetést ugyanott kapod, ahol az elsőt, azaz Washington Beach, a plázához közel. Egy bandát kell kinyírni, akik bankot akarnak rabolni a városban, a tagok inkognitóban figyelnek a város különböző pontjain.

Amint tiéd a pálya, az utca nyugati végében találsz egy PJC-t, a kertben Uzit és távcsövest, ha szükséged van rá. Lássuk a négy célpontot:

1. A fickó a közelben egy óriásplakátot ragaszt; kanyarodj be a sarkon északnak, majd állj meg a pláza sorompójánál, innen É-ÉK irányban a teleszkóppal megláthatod és levadászhatod őt.

2. A figura egy pénzszállító autóban dekkol, ha észrevesz, elmenekül. Legjobb megoldás, ha eltépsz a pláza mellett, keletnek átvágsz a füvön, a GG mellett egyenesen, majd a lila ház mellett balra, de bármi más útvonal is jó, a lényeg, hogy a part mellett párhuzamosan futó három utca közül a középsőre találj rá. Tépj előre, és menj túl a célponton, a piros vászontetős suszter ("Shoe Repair") előtt állj meg, és hátra arc - előtted D-DK irányban ott áll a kocsi, simán lőj bele 2 rakétát. Ennyi...

3. Vice Pointban, az ékszerész közelében két koma is ül egy autóban, ha meglátnak, egyikük elzúg kocsival, másik gyalog, puskával talál meg. A mostani helyedtől erősen északnak told a verdát, a Malibu felé, balra, a kihajló pálmafa alatt vágj át (itt egy rendőrcsillag, ha kell, szedd fel), és állj meg az első kereszteződés előtt, a bal oldali portálnál. Innen egy vagy két rakétával őket is eliminálhatod.

4. Az emberke egy jachton horgászik. Hátra arc, a pizzéria mellett vágtass át a hídon (előtte, ha kell, szintén begyűjthető a zsarumentesítő), kövesd az utat délnek, a Washington Beach-i híd után rombolj le jobbra, a fűre, innen a távcsövessel lekaphatod az embert (vagy 5-6 lövés a hajóba, de ez tuti körözés).

5. Ezt a tagot legnehezebb elkapni - a fickó egy PJC nyergében köröz. Innen a híd lábától balra (K), majd jobbra, délnek, egyenesen. Jöhet a macska-egér játék. Ha van egy gyors autód, egyből belebikázhatsz, amikor elstartol, illetve egy PJC nyergéből levadászhatod hamar. Ha nem jön össze, figyelve az órát indulj utána. Az ürge hibázik párat, ilyenkor simán áthajthatsz rajta, vagy kihasználva a párhuzamos utcákat elévághatsz, illetve oldalba kaphatod.

Megjegyzés: alternatív megoldásként szóba jöhet egy helikopter is, például a Sea Sparrow (hogy le tudj szállni a jachtos mellé), az se rossz móka...

III.7.6.4. Check out at the Check in

▷ Jutalom: 8000$

Ehhez a megbízáshoz viszont erősen ajánlott egy helikopter, akár a Sparrow, akár a Hunter. A géppel menj a reptér termináljához, és tedd le azzal szemben, a füves részre. Fuss be az épületbe, a telefon a nyugati bejárattól nem messze csöng. A duma után jobbra, át, a cserepes pálma mögött találsz egy mesterlövész fegyvert, vedd fel, majd nézz fel a galériára, ott egy csaj, feje felett a nyíl. Nem ő a célpont! A két mozgólépcső között, lent keress meg két figurát, egy öltönyös hapsi és a napszemüveges, uzis testőre. Vedd őket célba, de várd meg, míg a csaj beszél velük, majd elmegy balra. Ekkor lődd le a két embert gyorsan, majd rohanj a hullákhoz, ott egy aktatáska, kapd fel. Két csillagos lettél, de semmi gond, vágtass ki az ajtón, be a helikopterbe, és irány a légtér. A cuccot a belvárosi fegyverboltba kell eljuttatnod, ami toronyiránt egyszerű eset, szállj le a jel közelébe, és ugorj bele.

III.7.6.5. Loose Ends
▷ Jutalom: 16 000$
Az utolsó megbízás lehet könnyű vagy nehéz, attól függ, mit vállalsz be. A felállás: a Cherry Popper tetején van egy táska, ezt kell eljuttatni a reptérre - a cuccot egy kisebb hadsereg őrzi. Nos, a könnyű megoldás így hangzik: pattanj egy lőképes helikopterbe, Hunter vagy Sea Sparrow, mindegy. Ezzel vedd fel a küldetést, majd emelkedj fel, fordulj északnak, keletre látnod kell a kórházat, a magas épület alatt van kettővel, középen egy magasabb tetőrésszel. Erre szállj le, nézz délre, távcsöves a kézbe, és kezdj el vadászni. Az épület tetején, a hirdetőtábla mögött, és az udvaron is szép számmal akad ellenség, külön felhívom figyelmed a vörös hordókra. Ha a táska körül elfogyott a nép, átrepülhetsz oda, a Maverick mellé, a maradék embernek adhatsz a géppuskával, Hunter esetén egy-két rakétát is eleresztheted. Ha megvan a táska, akár el is viheted a célba, persze jobb móka nekiállni a teljes sereget eliminálni. Ha minden csendes, repülj el a rózsaszín célba, a reptérre, a helikopter leszállóra, és vége is a küldetéssornak.

Aki tökösebbnek érzi magát, megpróbálkozhat persze a kommandós módszerrel, a telefonozás után hátra arc, a kapu kinyílt, fegyver a kézbe, és hajrá. Van két cucc, ami csak ebben a küldetésben érhető el: a DK-i traktusban egy páncél, és a magasabb tető alatti erkélyen egy SPAS, plusz egy állandó ikon, a DNy-i tetőn, a ventilátorok melletti életerő - ezek segíthetnek az akcióban.

III.7.7. Vagyongyarapító küldetések (cégek)
Teljesen új elem, de a sztoriból adódóan logikus: Tommy úgy szerzi meg a várost, hogy felvásárol különböző cégeket, ezek aztán rendszeresen pénzt fialnak. Épp úgy, mint a villa esetében, a pénzösszeg az épület előtt halmozódik, ha eléri a maximum értékét, nem nő tovább, így rendszeresen körbe kell járnod érdekeltségeidet, és begyűjteni a lét. Mivel ebben a játékban a GTA3-hoz képest szerényebbek a pénzjutalmak, így lassabban gyarapodik vagyonod, ez egy alapvetően fontos játékelem. Ahhoz, hogy egy cég (a játék szóhasználatában: "Asset") a tulajdonodba kerüljön, a hozzá kapcsolódó küldetéssorozatot kell végrehajtanod, ha mind sikeres volt, megkapod a vállalkozást, és elkezd termelődni a dohány - és nagyon fontos, hogy ezen épületek egyben mentési helyek is. Természetesen a 100%-hoz mind a nyolc objektumot meg kell szerezned.

Az alább közölt sorrend egy saját véleményemre alapozott besorolás, egyrészt a könnyebbtől a nehezebb felé haladva, másrészt az azonos súlyúaknál a fontosságot/hasznosságot is figyelembe vettem, különös tekintettel az adott épület elhelyezkedésére a stratégia (pl. mentés, illetve későbbi küldetések) szempontjából.

III.7.7.1. A Pole Position sztriptízklub
Ár: 30 000$
Bevétel: 4000$ / nap
Extra: Mr. Vercetti ruházat (Collar & Cuffs), mentési hely

III.7.7.1.1. The 'Pole Position Club'
A feladat nincs igazán körülírva, így talán sokan elakadtak itt. Nos a megoldás a következő. Sétálj be az épületbe, és menj balra, a nyitott ajtón át a szeparékhoz. Most nézd meg, mennyi pénzed van, és ebből vonj le 600-at. Ha kész, írd fel azt az összeget, és lépj be balra az első ajtón. Egy csaj kezd el vonaglani, annyi csak a dolgod, hogy legalább 600 dollárt rákölts - ezért javasoltam a fentieket. Amint eléred a célösszeget (ez valósidőben jó 10 perc!), nyomd le a jobb SHIFT gombot, és ha minden jól megy, jön a nyugtázó felirat: "Pole Position Asset Completed!". Ha ez megtörtént, vége is a küldetésnek, akár át is öltözhetsz piperkőcnek (a Collar & Cuffs északra van, egyenesen, az aluljáró után).

> **Megjegyzés:** a sikert ünnepeld meg a jobb hátsó szeparéban - itt egy igen szemrevaló fruska kelleti magát igen kevés ruhában, akit rögtön felvesz Tommy bá' a Malibu klubba...

III.7.7.2. A Malibu Club / Bankrablás
Ár: 120 000$
Bevétel: 10 000$ / nap
Extra: Bankrabló ruházat (helyben), mentési hely

III.7.7.2.1. No Escape?
▷ Jutalom: 1000$
A tervezett buli alapeleme egy jó széftörő; Ken ismer is egyet, Can Jonest, aki azonban a rendőrség vendégszeretetét élvezi - de hát ez hősünknek nem akadály. A feladathoz kell majd egy jó autó, maximum páncélzat és életerő (jó, ha mindkettő 150-en áll!), no és egy kis terepbejárás.

Erős de kezes autóval menj a Washington Beach-i rendőrséghez - a kedvencem, az FBI Washington itt is tökéletes megoldás. Állj az épület elé, orral nyugatnak, közvetlenül a nyugati lépcső elé. A kezedben ne legyen fegyver, így sétálj be az őrsre, és rögtön balra át, az öltözőbe, sétálj a jelbe, és Tommy átöltözik hekusnak. Vissza a folyosóra, balra, majd jobbra, fel a lépcsőn, szemben, az irodában ott egy kódkártya, vedd fel. Le a lépcsőn, majd jobbra a másikon is, jobbra bejutsz a cellákhoz, állj a jelre.

Can kiszabadult, te pedig begyűjtöttél négy csillagot. Kocogj fel, jobbra, ki az épületből, és be a kocsiba. Ha a koma kinyitotta az ajtót, már adhatod neki a gázt. No most, jön a variálás. Told neki ÉNy-nak, át a hídon, a túloldalon jobbra, északnak. Most figyelj: ahol az út balra kanyarodik, menj tovább egyenesen, a főre, végig a vízparton, így az utolsó ház mögött áthajtasz egy csillagon. Bal, jobb, fel a hídra, ennek végén célozd be jobbra a két bokrot, itt egy újabb plecsni, a nagy bajtól megszabadultunk, már csak kettes szintű a körözés. Kanyar balra, északnak. A második kereszteződésben balra (a lapos, zöld homlokzatú ház mellett), és egyenesen, az épületek közé, szemben látnod kell a boltíves átjáróban egy csillagot. Ahogy kiérsz, a Pay 'n' Spray ÉNy-ra, átlósan szemben van, vágtass be (bár már csak egyes szinten vagy, de jobb itt lehűteni a dolgot).

Ha minden és mindenki nyugodt, csorogj át a lakatos úrral a nyugati szigetre, a koma Little Havanában, a déli híddal pont szemben lakik.

> **Megjegyzés:** elméletileg megteheted, hogy a kiszabadítás után nem várod be a széfmestert, hanem elrohansz "tisztulni", majd visszamész érte, ám a játék sajátos mechanizmusa miatt a helyükön maradt fegyveresek akkor is lőni fognak rád a visszaúton, ha már eltűntek a csillagjaid, így tutibb a fenti, egylépcsős megoldás.

III.7.7.2.2. The Shootist
▷ Jutalom: 2000$
Lakatos már van, egy jó fegyverforgató is kellene. Can ismer egyet, Phil Cassidy néven fut, és a belvárosi fegyverbolt gyakorlópályáján tölti ideje jó részét. Csorogj át oda.

A boltba lépve irány a hátsó traktus, az átjáróban ott a jel. A duma után belső nézetre vált a kamera. A feladat: 3 pályán minimum 60 pontot elérni. Ha az idő letelik, vagy kifutsz a lőszerből, a mókának vége. Az első szakaszban oldalról három cél jön be, mindegyik 5-5 részből áll. Ahhoz, hogy pontot érj el, az adott bábu mind az öt részét szét kell lőnöd. A legtávolabbi 3, a középső 2, míg az első 1 pontot ér, így természetesen a legjobb tanácsom, hogy

koncentrálj a hátsóra, ha kész, adj a másodiknak, az elsővel ne nagyon törődj, csak ha épp üresjáratban vagy. Ez a legkönnyebb kör, úgyhogy ha 30 pont körüli eredményt érsz el, akkor célegyenesben vagy.

A második szakaszhoz fordulj meg, és balra indulj, északnak (tehát ne délre, vissza a boltba, mert ez a feladat végét jelenti!). A kis keringő után két ajtónyílás áll előtted, a baloldalin (Ny) lépj be, balra ott a jel. Ezúttal az ablakokban megjelenő figurákat kell eltalálnod, mindegyik egy pontot ér. A reakcióidőd számít, ne kapkodj, a célkeresztet akkor mozdítsd, ha szükséges, és csak biztos helyzetben lőj. Jó, ha sikerül a 60 pontot e kör végére összeszedned!

A harmadik etaphoz picit előre kell lépned. Itt már mozgó célpontok vannak, nem egy leányálom! A szemben lévő célokkal törődj, én egyáltalán nem foglalkoztam az oldalablakokban felbukkanókkal, igaz, eddigre bőven megvolt már a kellő pontszámom. A három etapban 33/42/16 pontot értem el, ez a 91 pont jó belépő volt a fegyvermesterhez.

Ha mindhárom körnek vége, menj ki az első terembe, dumálhatsz Phillel, ha sikerült átlépned a limitet, csatlakozik a csapathoz.

> **Megjegyzés:** ha már itt vagy, lezavarhatod a titkos küldetést is, lásd: **"Lőgyakorlat, avagy fegyvervizsga"** fejezet - nagyon megkönnyíti a továbbiakat!

III.7.7.2.3. The Driver
▷ Jutalom: 3000$
A meló harmadik főszereplője egy jó sofőr. Philnek tippje is van: Hilary King, egy mama kedvence lúzer, aki azonban igen jól tereli a kocsikat. Egyetlen feltétellel csatlakozik a bandához: ha utcai versenyben lenyomod.

A játék egyik legkeményebb próbatétele ez, hiszen egy kört kell menni a keleti sziget körül úgy, hogy a koma egy villámgyors Sabre, te pedig egy mezei Sentinel volánjánál ülsz - ráadásul az első kanyar után az illegális verseny miatt kettes szintű körözést adnak ki ellenetek. Nos, ez utolsó szó lesz a kulcs a megoldáshoz: ellenetek!

Én ugyanis, többszöri kudarc után egy svédcsavart alkalmaztam - és bejött. Mivel mindkettőnkre érvényes a körözés, miért ne állítanánk fel a koma elé olyan akadályt, amin fennakad? Nos. Ments a Malibu Klub előtt egyet, én egy hajnali egy órás időpontot választottam, ez viszonylag forgalomszegény, biztos, ami biztos. Ezután elő a kedvenc fegyvert - mert jön az elsőre talán hajmeresztő ötlet: hármas szintű körözést kell elérned! Igen, nem tévedés, hiszen ezen a szinten már útblokádok, szöges csapdák kerülnek utatokba, és igen nagy az esély rá, hogy ezek egyikén Hil koma fennakad - ha hagyod az elején vezetni. Szóval fegyver, kezdj el mészárolni, én minigunnal őrjöngtem, aztán Python, Spazzy, ami kéznél volt. A harmadik csillag elérésekor (négyet azért ne gyűjts be!) fuss be a klubba, a jelbe, aztán hadd szóljon.

Mint fent írtam, hagyd előremenni a komát, és tempósan eredj a nyomába. Ha elsőre nem jön össze a móka, semmi gond, legalább memorizálod a pályát. Nekem a fenti módszer három próbából kétszer bejött, ráadásul úgy, hogy menet közben kétszer is autót váltottam, de Hil egyszer még az első híd lábánál, egyszer a pizzéria előtt amortizálta le magát (illetve a zsaruk őt). A célba csapáskor már 4 csillagos voltam, de ez a sikeres befejezés után elenyészik.

Természetesen, aki versenyezni akar, megteheti, például leállítva egy versenygépet (például: Hotring Racer, nincs ellenfele!) az első kanyar elé, vagy akár egy PCJ 600-ast, ezekkel le lehet nyomni a figurát.

III.7.7.2.4. The Job
▷ Jutalom: 50 000$
Következik a meló - azaz a bankrablás. Ajánlok hozzá a teljes vértezeten túl minigunt, Pythont, gépfegyvert, esetleg puskát ízlés szerint, időpont mindegy, bármikor is vállalod be a feladatot, a küldetés délelőtt 10 óráról indul. A mozi után szállj be a klub előtt parkoló taxiba. Erre a gépre nagyon kell vigyáznod, ha megsemmisül, elveszíted a küldetést! Csorogj át a nyugati szigetre, legjobb a Starfish-hídon áthajtani, innen északra, hamar eljutsz a kijelölt helyre, a bankkal szemközt. Ha menet közben lekocoltad volna a verdát, inkább javíttasd meg - a Pay 'n' Spray itt van pár háztömbnyire, ennek helyét érdemes is lesz memorizálni!

Az újabb közjáték után irány a bank, a bejárat előtt, jobbra vár a jel, átöltözéshez, aztán lépj be az ajtó előtti jelbe. Újabb mozi, pisztoly a kézbe, és lődd le a két biztonsági őrt (a sor bal szélén állnak, egymás mellett), de a többieket ne bántsd! Fuss el jobbra, a pult mögött, ott a bejárat, majd egy U-alakú keringő után fel a lépcsőn, finoman - kilép két őr, lődd le őket (én a Pythonnal operáltam). A bal oldali szoba a biztonsági helyiség, itt van egy páncél, tartogasd későbbre. A szemben lévő szoba az igazgató fészke, itt egy életerő van, egyelőre ezt is hanyagold. Menj vissza a lépcsőhöz, ettől jobbra újabb garádics felfelé, kiérsz egy galériára, itt jobbra át, rögtön lesz egy őr szemben, egy jobbról, terítsd le őket. (Én itt váltottam a minigunra, egyszerűbb volt a kaszabolás.) Lépj be jobbra, a liftbe, irány az emelet. Itt balra, lesz még egy fegyveres, aztán séta be, a jelre. A szék kicsit modern, Can a dirire vágyik. Liftezz le, és menj az igazgatói irodába, ahol a szív van, balra, az íróasztal mögött kuksol a madár, lépj oda, Tommy rábeszéli a sétára. Vissza a liftbe, majd a páncélterembe. Újabb közjáték, és újabb liftezés, ki a galériára.

Itt szólal meg a riasztó, kapsz négy csillagot. Fuss le az ügyféltérbe, közben válts át minigunra, vagy aki azt jobban szereti, M4-re. Ez az a pont, ahol érdemes lekaszálni az összes túszt, mindjárt elárulom, miért. Állj a jelre, ismét mozi, befut a SWAT. A fiúk a szellőzőkön ereszkednek le, némi könnygáz-felhőben; én nem sokat cifráztam, megszórtam őket a minigunnal, három vagy négy koma lesz lent, kettő fent a galérián (vigyázz, a hátad mögötti részen Can ácsorog, nekem sikerült elsőre őt elfektetnem...). Phil nem halhat meg, a kasszafúró koma igen, ez a küldetés végén egy más mozit generál, nagy különbség nincs. Nos, azért javasoltam a túszok elfektetését, mert van egy beépített kapcsoló: ha három közülük meghal, a többiek fellázadnak, és nekiesnek a csapatnak! Elég érdekes móka látni a Jackie Channé változó pénztáros kisasszonyokat, viszont veszélyes lehet a többiekre nézve a szitu.

A harmadik etap következik. Ki kell menned a bank elé - befut Hil, és átadja magát a feledésnek. Én itt megint nem variáltam: elő a minigunt, és adj a két Enforcernek, plusz a kommandósoknak. Ha pici nyugi van, pattanj a gépbe, várd meg, míg a maradék team bemászik - két lehetőséged van. Az első, hogy elindulsz délnek, és bevágtatsz Can garázsába (a déli híddal szemben) - vagy északnak indulsz, és berombolsz a Pay 'n' Spray műhelybe. Szerintem utóbbi a biztosabb megoldás. Ha tiszta vagy, csorogj le a garázshoz, és lehet örülni. A bankrabló gúnya innentől a Malibuban vár rád, és a klub elkezdi termelni a dohányt.

(A ruházat egy kis tisztelgés a Péntek 13 előtt, a szupergyilkos Jason Voorhees viselt abban ilyen hokimaszkot, a film ugye 1980-ban készült, sőt a GTA3-ban az egyik rádióreklámban is megemlítik ezt. Amúgy filmrajongóként nagy móka Jasonnak öltözve a holdfényben csajokat kergetni nagykéssel...)

> **Megjegyzés:** Aki kis izgalomra vágyik, a bankba ezután bármikor betérhet rabolni. Az igazgatói irodában két 500-as bankjegyköteg várakozik - ezek felvételekor persze megkapod a négyes szintet, és az ügyféltér tele lesz zsarukkal. Mivel amúgy közel a Pay 'n' Spray, ritkább rendfenntartó járművek beszerzésére ez nem rossz buli...

III.7.7.3. InterGlobal Filmstúdió
Ár: 60 000$
Bevétel: 7 000$ / nap

III.7.7.3.1. Recruitment Drive
▷ Jutalom: 1000$
Seven Spielberg is megkapja a magáét (ki látott még ekkora cápát?!). Tommy a saját kezébe veszi a filmgyártást, melyhez először is friss sztárok-

ra van szükség; a drága Mercedes háton... bocsánat, kézenfekvő megoldás, mellé a pornócsillag Candy Suxxx ideális választásnak tűnik. Nosza, szerződtessük le!

A feladathoz háromféle alapfelszerelést ajánlok: helikoptereseknek Sparrow vagy Hunter, nyugodtaknak PCJ, uzival, sietősöknek minigun. Miután felvetted a küldetést, irány a belváros, a nagy, kék-fehér épület a szoborral, állj a jelre. A kis mozi után befut néhány Cápa - hárman neked esnek, a negyedik az autóval menekül. A minigunosok gyorsan (még a jelbe lépés előtt vedd a kezedbe a fegyvert!) beleengedve egy tárat elintézhetik a gépet, a többieket tetszés szerint. Aki ráér, verje le a harcosokat, aztán irány a kocsi után, motoros vagy autós uzi, leszorítás, ilyenek, végül lehet helikopterrel is levadászni a menekülőt. Bármelyik akciót választod is, valószínűleg be fogsz sározódni, úgyhogy szabaduló meg a körözéstől - én a minigunos móka után eltéptem a Hyman Condóhoz, a csillagért. Ezután vissza a csajért, valami négyajtós géppel (én megadtam a módját, ha már a Hymannál voltam, egy Love Fist limuzinba pattantam). Állj a jelre, szállj kocsiba, irány a belvárosi pizzéria, Mercike odabent vár. A duma után vissza a kocsiba - itt néha van egy kis zavar, volt, hogy valamelyik csaj beakadt a kirakat mögé, ilyenkor fuss be, vezesd ki az utcára, a lényeg, hogy mindketten beüljenek. Hajts vissza a stúdióhoz, a jelbe, és kész is vagyunk.

III.7.7.3.2. Dildo Dodo

A világ legaljasabb küldetése, ami elsősorban nekünk, PC-seknek szívás, hiszen mint már írtam, PS2-n lényegesen egyszerűbb a repülő szerkezetek terelgetése. De ez van, ezt kell szeretni.

Miután megkaptad a feladatot, irány a stúdió hátsó traktusa, ahol az UFO és a Packer áll, kinyílt az ajtó a stégre, itt vár rád a Skimmer. Ez egy hidroplán, és csak a vízről képes felemelkedni. Az irányítása a helikopterekhez képest inverz; felemelkedésre itt is az előre/gáz gomb szolgál, ám magasságot nyerni a hátradőlés (alapban: NUM6) gombbal lehet. Ezt a billentyűt kell sűrűn használnod - a Dodótól eltérően itt nem számít a gép földhöz viszonyított pozíciója, bátran lehet neki tolni a gázt. Fordulni a jobbra és balra irányokkal lehet. Érdemes ezek mellett is nyomni a hátradőlés gombját, hogy dinamikusabban tudj irányt változtatni.

És akkor a feladat. Tommynak röplapokat kell szétszórnia a nyugati part stratégiai pontjai felett. A dolog úgy néz ki, hogy megjelenik a városrész felett 6 kék pont. Bármelyikbe is repülsz bele, elindulnak a cetlit, az összes többi kék pötty eltűnik, viszont megjelenik egy vörös. Ez a következő célpont, beleszállva leáll a szemetelés, és ismét feltűnnek a kék auráik, persze most már a maradék öt. Ezt a módszert kell követni, míg mind a 12 EP-t (6 kék, 6 piros) megérinted. Tetézi a bajt, hogy a gép üzemanyag persze fogy, úgyhogy sokat nem hímezhetsz.

Egy lehetséges megoldás lehet a következő. Indulj el délnek, told neki a gázt, és a szigetnél emeld el a gépet. Nyerj magasságot, és a hídnál fordulj Little Haiti felé. Az egyik kék kör itt van, a "Welcome to HELL" tábla közelében. Repülj át rajta, majd irány dél, a piros jel a reptér terminálépülete felett van. Irány délkelet, a kikötő, a csónakház közelében. Szellős kanyarral irány észak a víz széle felett, e pont párja Little Havana szélén, a Deli bolt közelében van, picivel magasabban, így míg odaérsz, emeld fel kicsit a madarat. A következő kék nincs messze, szintén Little Havana, a bank közelében, a vízhez közel, északra tőled. Most jön az első kemény pont: Little Haitiben, a Phil telephelyéhez vezető úton, két nagyon magas épület között kell átrepülnöd. Állítsd a gépet irányba aztán hajrá. Ha hozzáérsz bármelyik objektumhoz, gyakorlatilag véged.

A következő kékség tovább északnak, a belváros elején, a Greasy Chopper felett, a vízpart közelében van. Párja még feljebb, a belvárosba vezető híd felett vár, úgyhogy haladj a vízpart felett tovább, és ugyanígy ennek begyűjtése után egyenesen északnak, hiszen az utolsó előtti kék a motocross-pálya felett vár. Most kell ismét figyelni, hiszen délnyugatnak kell kanyarodni, a V-Rock közelében lévő kereszteződésnél van a piros pont, és ez egészen a jobboldalán álló épület falánál van, itt megint leeshetsz.

Az utolsó páros "kajás": a két a belvárosi pizzériához közeli saroknál lebeg, tehát tovább kell délnek menned, majd ha megvan, az utolsó pont Little Haitiban, az ottani pizzások közelében vár rád.

Nagyon nehéz küldetés, a "Demolition Man" méltó párja...

Megjegyzés: a Skimmer innentől kezdve mindig a stégnél vár, ha még van hozzá kedved repkedni vele.

III.7.7.3.3. Martha's Mug Shot

▷ Jutalom: 1000$

Ez végre valami fogyaszthatóbb feladat. Alex Shrub szenátor olyan prűd törvény mellett ágaskodik, mely kedvenc rendezőnk szárnypróbálgatásait megnyirbálná. Szerencsére Candy kéznél van...

Miután megkaptad a feladatot, a radaron két sárga jel jelenik meg. Az egyik Suxxx kisasszony, a másik balra, az ufó mellett egy Sea Sparrow. Ebbe csücsülj bele, és szállj magasra. A leányzó egy Strechbe ül, ezt kell követned. Ha esetleg autóval próbálkozol, ne menj túl közel hozzá, mert elbukod a küldetést, de a helikopterrel ez nem probléma. Figyeld a radaron a mozgó sárga jelet, a keleti partra mentek, a Malibu közelébe, abba a házba, ahol egykor elfűrészelted az áruló kubait. A feladatod annyi, hogy három fotót készíts a nőnek öltözött, és épp Martha néven futó szenátorról. A radaron megjelenik egy lila jel, ami az ominózus épülettel szembeni objektum nyitott oldalajtájához terel, itt felkaptatva a tetőre, az ablakból elkészítheted a felvételeket. Ám én ez helyett, ha már egyszer a szitakötőben ülsz, egyszerűbbet javaslok: az ettől északra lévő, alacsony, lépcsős tetejű, narancssárga "tarajú" épület tetejére szállj le, elfér ott a Sparrow. Menj nagyjából a zöld objektummal szembe, aztán fotó - a gépet a mesterlövészfegyverhez hasonlóan kezelheted, azaz jobb egérgombbal belekukucs, egérgörgővel zoom, és bal gombbal lövés. A sikeres fotót jellegzetes hang nyugtázza, ha megvan a három, jön a lebukás és öt csillag. Szállj vissza a gépbe, és irány a stúdió. Ne szemből menj, hanem hátulról, azaz el nyugatnak, és a belváros felől cserkészd be a területet, hiszen a bejáratnál kommandósok vannak, és könnyen levadásznak. A legjobb, ha leteszed a gépet a lapos tetős épületre (ahol a rejtett csomag volt!), és leugorva belerohansz a jelbe.

III.7.7.3.4. G-Spotlight

▷ Jutalom: 8000$

Remélem, mindenki begyakorolta a motoros ugratásokat, mert ez következik - ha nem, itt az ideje a Uniqe Jumpok lepörgetésének, az utolsó hármat e küldetésben fogjuk végrehajtani.

Amint tiéd a pálya, az őrbódé mellett találsz egy PJC 600-at, ő lesz a társad. Indulj át nyugatra, a híd lábánál, a mellvéd végén kanyarodj le balra, és a rámpán lecsorogva irány dél, majd jobbra, a második növényszigetnél boríts le, ott a jel. Ezen áthaladva kaptass fel a lépcsőn, finoman kerülj az épület mögé, és hajts be az ajtón. Ismerős terep, itt volt az egyik titkos csomag. A lila aura a lift előtt vár.

Odafent balra fordulva láthatod az újabb jelet, állj rá. A játék magyarázni kezd: a nagy ablakon átugratva elindul a "verseny", reggel hét óráig végig kell jutnod a pályán. Tolass a falig, aztán padlógáz, vágtass ki az ablakon, az ott álló embertől balra, közvetlenül őmellette. A szemben lévő épület közepében lévő, alagútszerű placcon találod magad, azonnal fék! Ezzel letudtad a 34. U.J.-t.

A következő célépület ÉNy-i irányban van, tehát átlósan kell nekifutnod, a folyosó bal sarkánál ugratva. Újabb fék, aztán állj irányba, kb. K-Ny irányban ugrunk, nem kell csúcssebesség, közepes is elég, és már a levegőben fékezz. Tovább ezen a tengelyen, az épület túlsó szélétől fuss neki, és a rámpa jobb oldalát kapd el, ott szélesebb a terep, amint átértél, nagyfék.

Következő állomás a kórház teteje. A jobboldali rámpát ajánlom, ennek is a bal szélét. Amint átértél, állj meg, majd balra indulva kerüld meg a tetőt, és a kiöblösödő résztől nagy lendülettel repülj át a rámpán D-É irányban. Eh-

hez nagyon nagy lendület kell, és ajánlott a csúcson felhúzni a gép orrát, hogy nagyobbat harapjon. Ez az első nagyon cikis pontja a küldetésnek, ha leesel, kénytelen leszel elölről kezdeni a mókát, vagyis az irodából. Ha viszont sikerül, bezsebelheted a 35. U.J.-t.

Kaptass fel a kép vaslépcsőn. Ismét délről északra repülsz, nagy lendülettel juss át. A következő rámpa keletre mutat, szerencsére a ráfutó rész elég hosszú, nem lehet gond. Újra északnak fordulunk, át az utca felett, nagy elánnal, ha kell, itt is kapd fel a gép elejét. Most jön egy újabb irányváltás, ismét keletnek repülve, a nekifutással nem lesz probléma, és nem is kell túl durván kezelni az ugrást, így is nagyot fogsz zakózni. Akármelyik tetőrészre estél, menj le a motorral a kőlépcső aljába, ezen a placcon van egy páncél is. A lényeg, hogy most le fog nyílni a tűzlétra, fellélegezhetsz, hiszen egy újabb rontásnál innen folytathatod a küzdelmet. Azt javaslom, használd is ki az alkalmat, ilyenkor pár PJC szokott rohangálni a K-Ny-i pályán, cseréld le a vasat, mert sokáig nem fogja már húzni...

Az egyik legdurvább ugratás következik (nem véletlen a segítség...), kaptass fel a kőlépcsőn, majd az ez mellett jobbra lévő tetőszakaszra, ennyi a nekifutáshoz a könnyítés. Nagyon nagy lendület kell, a rámpa bal oldaláról dobbantva (sőt még jobb, ha picit átlósan, jobb sarokból indulva küldöd meg a paripát), és a végén itt is javasolt az orr felkapása, aztán odaát egy jelentős satu.

Egyértelmű ugrások jönnek, zsinórban, keletnek. Az első után fék, rövid a ráfutás, szerencsére ez a második rámpa elég meredek. A következőhöz picit arrébb kell tenni a mocit, elég nagy a placc, el tudsz rugaszkodni. A soros rámpát, majd az utána lévőt (ez van a lavórantenna mellett) akár egybe is foghatod, tengelyben vannak, és a második előtt rövid a ráfutó szakasz. Ha átértél, kaptass fel a kőlépcsőn.

Az utolsó akadály következik, ez nem lesz nehéz, hiszen akár repülőgép is felszállhatna ezen a szakaszon, de hát kell is ez, mert igen nagyot kell harapni, a híd felett. Ha ez sikerül, a 36. U.J.-t is teljesíted.

Semmi más nem maradt, mint felhajtani a lejtős tetőn, és a reflektor mögötti jelbe állnod. A többit a Batman-rajongó Tommy elintézi, jó móka. Az épület háta mögött újabb tűzlépcső nyílt le, itt lesétálhatsz az utcára. A stúdió a tiéd!

III.7.7.4. Cherry Popper faglyaltüzem
Ár: 20 000$
Bevétel: 3 000$ / nap
Extra: Mr. Whoopie + "Bagaméri-móka", mentési hely

III.7.7.4.1. Distribution
Picit unalmas küldetés, de lehet nehezíteni, ha úgy hozza kedved. A GTA3-ban már megismert fagyiskocsit végre munkába foghatod, édességet /és más, por alakú jószágot/ teríthetsz a városban. Lássuk az alapfeladatot!

Az eladás úgy történik, hogy megállsz valahol, ahol potenciális vevők vannak, és bekapcsolod a csingilingit (duda gombok). Ha valaki ráharap a dologra, a feje felett megjelenik a rózsaszín nyíl (a radaron sárga négyzet jelzi), a kocsihoz lép, és rövid közjáték után az eladásszámláló lép ("Deal", jobbra fent) egyet, te pedig 12 dollárral gazdagabb leszel. Ez addig megy, míg el nem hagyod a gépjárművet, ez jelzi a munka végét (vagy Whoopie úr meg nem semmisül - veled együtt). Eddig ugye sima az ügy. Most jön a két csavar:

1. Minden negyedik nyélbe ütött üzlet egy körözési szintet eredményez. Ha van közelben zsaru, és nem vagy elég figyelmes, azonnal kirángat a kocsiból, ez ugye "game over".

2. Ha egy banda területén osztod az áldást, azok sem nézik ezt jó szemmel, ennek folyománya is autóból kiemelés, és záróra.

Nos, szűrjünk le a fentiekből taktikát! Ahhoz, hogy az üzemet megszerezd, 50 üzletet kell megkötnöd zsinórban (az urak ragaszkodnak a 600$-hoz, a Pole Positionban ennyit kellett költeni, itt ennyit kell keresni). A legjobb hely minderre Ocean Beach, a strand, a sétánya, és a szállodasor előtti út. Ez ugye bandamentes övezet, és sok ember járja, délelőtt elsősorban turisták, éjszaka pillangók lesznek az üzletfeleid. Gurulj egy olyan helyre, ahol sok a madár, állj meg, zene, és várd a bulit. Ha nincs a környéken "áldozat", megjelenik egy lila felirat, ekkor hajts tovább. No most. Abban a pillanatban, ha megkapod a csillagot, nézz körül! Ha van zsaru a környéken, ő rögtön futni kezd feléd (kapcsold ki a rádiót, hogy halld a rendőrök kiáltását!), ekkor azonnal tűzz el onnan, állítsd le a dallamkürtöt is, és csorogj addig az úton, míg elévül a körözés. Ha nincs rendőr, óvatosan még egy-két üzletet beválalhatsz, de ekkor már nagyon figyelj, és max. a harmadik eladás után tépj el, ne várd be a 2. csillagot! Amikor ártatlan vagy, ismételd a fentieket. Vész esetén ugye a szállodasor mögött van egy rendőrcsillag, a Pole Position mögötti aluljáróban még egy, és viszonylag egyszerűen eljuthatsz a déli Pay 'n' Spraybe is. A lényeg, hogy figyelj a rendőrökre, és nem lesz gond. Amikor összejött az ötven eladás, szállj ki a kocsiból, és ha igaz, megjelenik az "Ice cream factory asset completed" felirat, az üzem, a napi 3000$ és Mr. Whoopie a tiéd.

Fontos: a program akkor értékeli sikeresnek az akciót, és "adja oda" az üzemet, ha önként szállsz ki a kocsiból! Nekem elsőre 74 eladás jött össze, ám a zsaruk kitéptek a volán mögül, és bár ez a szám bekerült a statisztikába, a misszió eredménytelenül zárult.

Ezek után bármikor megismételheted a mókát, ha van hozzá kedved, tetszés szerinti nehezítésekkel - például összeszedve 4 csillagot, valamelyik banda területén árulva, ilyenek. És még egy: ha a garázsban nem állna ott a kocsi, menj egy kört a háztömb körül, hogy megjelenjen!

FONTOS! Sokan jelezték, hogy a fagylaltüzemben történt mentés állománya sérül, ami a legkülönfélébb gondokhoz vezetett. Épp ezért azt javaslom, ezen a helyen ne ments, a Vercetti-villa innen úgyis csak egy ugrás!

III.7.7.5. Kaufman Cabs / Taxisháború
Ár: 40 000$
Bevétel: 5 000$ / nap
Extra: Zebra taxi, mentési hely

III.7.7.5.1. V.I.P.
▷ Jutalom: 1000$
Szállj be a hátsó taxiba, és jön a megbízás: egy híresség kell eljuttatni Starfish-szigetről a reptérre. Egy perced van, hogy elérj a célpontba, ez pont elég lesz, de előtt nem árt bejárni az utat - balra fordulj ki, és valahogy, délnek tartva keverj ki az autóútra, aztán ami a csövön kifér. Ha van még időd, menj túl a jelen, és megfordulva orral nyugatnak állj bele, majd dudálj (az idő csak akkor áll meg, ha megnyomod a kürtöt!).

Sajna befut a konkurencia, és elhappolja a kuncsaftot. Ez vért kíván! Az első etap elérni, hogy a vendég kiszálljon, és hozzád üljön be. Épp ezért sajnos a minigunos megoldás ugrott, hiszen az utas nem hallhat meg. A legjobb eljárás a kocsiból uzizás, illetve a lekoccolás, próbáld meg hátulról-oldalról elkapni, megpörgetni, nekivágni a falaknak, illetve a kanyarokban elévágni, leszorítani. Ha az utas kiugrott, célegyenesben vagy. Jó most elvarrni a szálakat, hiszen innentől fordul a kocka, te leszel az üldözött, épp ezért idejekorán kapcsold le a komát, pár sorozat a géppisztolyból elég lesz neki, csak ne legyél közel, amikor robban, illetve mielőtt robban, az utas már nálad üljön...

Ha mindezzel végeztél, csorogj el a bácsival a reptér termináljához. Ha ciki lenne a géped állapota, útba ejtheted a kikötői Pay 'n' Sprayt is.

III.7.7.5.2. Friendly Rivalry
▷ Jutalom: 2000$
A VC taxi egyre pofátlanabb, leckéztetés következik. A feladat egyszerű: há-

rom taxijukat meg kell semmisítened - de nem akármelyiket, csak az ér, amelyet a játék megjelölt számodra. Az egyik itt a környéken van, a másik a belvárosban, a harmadik a keleti részen. A lekoccolást nem ajánlom, elég erőszakosak a fiúk, a géppisztolyozás jobb megoldás. Én mondjuk a jó minigunt vettem elő - hagyd le a célpontot valamely egyenesebb szakaszon, szállj ki, amint elhalad melletted, adj neki, és mehetsz is tovább.

III.7.7.5.3. Cabmageddon
▷ Jutalom: 5000$
Ismét egy küldetés, melyben választhatsz: ki-ki alapon, bevállalósan állsz neki, vagy trükközöl, és egyszerűen lezavarod a dolgot. Az alapfelállás: el kell menned Mercedesért - a jel a kikötőben van, hajts a Pay 'n' Sprayhez, ettől nyugatra áll egy teherutó, ez mellett hajts be egyenesen, egy nagy udvarba jutsz. A hely csapda, a dudálás után megjelenik egy tucat kockataxi, autós rodeó avagy roncsderby, egy percig kell kihúznod, ezután jön a főnök, egy Zebrában, őt ki kell nyírnod. No, akkor a megoldások:

- A tökösök ismét erősködhetnek, azaz körbe-körbe, autóból kilövöldözve, fürgén és ügyesen. Így mondjuk betyár nehéz - kiszállni ne is próbálj, mert rögtön kivasalnak!

- A trükkösök előtt több lehetőség kínálkozik. Az első, hogy szereznek egy tankot. 90 csomag után ez már elérhető, Washington Beachen az őrsön öltözz rendőrnek, majd a taxival menj a jelhez, de ne állj bele, válts autót (csak egyszer, különben eltűnik a taxid!), hajts a légibázisra, ülj be a Rhinóba, vissza ide. Állj a jel mellé, majd a taxival gurulj bele, duda, mozi után pattanj ki, és ugyanezen lendülettel szállj a tankba. Nincs más dolgod, mint ott ülni...

- A másik trükk akkor él, ha már lenyomtad a taxis küldetéssort, és dudára ugrál a géped. Ekkor nincs más dolgod, mint orral a kapu felé állni, majd a közjáték után hamar átugratni a bejáraton, aztán kiszállva jöhet a gránátdobálás, más megoldás sajnos nincs, mert a játék a kerítést falnak veszi, azaz nem lőhetsz át a rácson - úgyhogy ajánlott egy-két tucat bogyót begyűjteni a feladat előtt. Ha az idő letelt, jöhet a főnök. Neki is gránátot, ha elfogyott, ugorj vissza az udvarba, és adj neki, én simán kipattantam és megkíméltem a kedvenc minigunommal.

III.7.7.6. Sunshine Autos autószalon és versenyistálló
Ár: 50 000$
Bevétel: 9000$ / nap
Extra: 4 speciális gép (Deluxo, Sabre Turbo, Sandking, Hotring Racer), mentési hely, 4 db 2 autós garázs, utcai versenyek

III.7.7.6.1. Autógyűjtés, 1. lista
Ez a feladatsor helyettesíti az előd Import-Export küldetéseit, azaz megadott autómárkákat kell leszállítanod a szalon aljában, a rámpától jobbra lévő garázsba, a listát ez mellett, a falon találod, és úgy, mint ott, ha leszállítottál egy megfelelő verdát, a nevét kihúzzák erről. A kocsikról a róluk szóló fejezetben olvashatsz részletesen, a fellelési helyükkel együtt.

Az első kör a legnehezebb, ritka alsó- és középkategóriás gépeket kell begyűjteni - a legnagyobb fájdalom a Blista Compact. Íme a lista:

- Landstalker
- Idaho
- Esperanto
- Stallion
- Rancher
- Blista Compact

Ha mindegyik megvan, a szalon elkezdi termelni a pénzt, egyelőre 1500$-t, és tiéd a kellemes Deluxo.

III.7.7.6.2. Autógyűjtés, 2. lista
Következnek a felsőkategóriás gépek, ez valamivel könnyebb, nagy ritkaságok nagyon nincsenek rajta, a felét fix helyen megtalálod. Íme:

- Sabre
- Virgo
- Sentinel
- Stretch
- Washington
- Admiral

A teljesítés után 4000 dollárra nő a napi bevétel, és elérhető a gyönyörűen doromboló Sabre Turbo.

III.7.7.6.3. Autógyűjtés, 3. lista
Pofonegyszerű feladat, sportautókat kell leszállítanod - én a nagyját az autószalon előtt és a reptéren szedtem össze, de a tuti hely, Starfish Island is csak egy ugrásra van. A kérések:

- Cheetah
- Infernus
- Banshee
- Phoenix
- Comet
- Stinger

Ha ez is megvan, már napi 6500 dollárt vághatsz zsebre, és mehetsz vadulni a strandra a Sandkinggel.

III.7.7.6.4. Autógyűjtés, 4. lista
Az utolsó kör a legegyszerűbb. Haszongépjárművek és "hobbigépek", speckó járgányok következnek, mind fix helyen van, kivéve a kubaiak Hermészét, de abból meg a szomszéd utcában annyi van, hogy na. Na:

- Voodoo
- Cuban Hermes
- Caddy
- Baggage Handler
- Mr. Whoopee
- vPizzaboy

Elérted a 9000 dolláros szintet, és kezedben a játék egyik legkomolyabb versenygépe, a Hotring Racer, most már benevezhetsz a flúgos futamokra...

III.7.7.6.5. Utcai autóversenyek
A Sunshine Autos 6 etapot kínál az utcai versenyek szerelmeseinek. Ezek mindegyike körpályás pontverseny, azaz megadott számú ellenőrzőponton kell áthaladnod, a célpont megegyezik a kiindulóponttal. Természetesen nincs megadva, milyen géppel vághatsz neki a küzdelemnek, de én azt javaslom: a Hotring Racer legyen a kiválasztott - erős, gyors, tartós (komoly ütközésekre kell felkészülnöd!), kezes paripa. Álljon itt egy felsorolás, a (szerintem) lehetséges autókról, a csúcssebességük sorrendjében:

- Infernus
- Cheetah
- Hotring Racer
- Banshee
- Blista Compact
- Police
- Phoenix
- Stinger
- Comet
- Deluxo
- FBI Washington
- Sabre Turbo

Ebből is látszik, hogy a Hotring a "Ferrari" és a "Lamborghini" ellenfele, viszont ez a kettő vagy nagyon vad (kipörgés!), vagy túl sérülékeny.

A versenybe nevezés egyszerű: az autógyűjtő garázs mellett látsz egy városrészképet, előtte rózsaszín jel. Állj ebbe, ekkor eléd kerül a versenykiírás, az etapok nevével, a nevezési díjjal, a legjobb idővel, helyezéssel, és az útvonallal. A hat móka között a bal/jobb gombokkal lépkedhetsz, elvállalni a jobb SHIFT-tel tudod.

Általános tanácsok következnek:

- Mielőtt bevállalod a feladatot, a kiválasztott géppel parkolj be a lejárattal szembeni garázsba, így friss és ép géppel vághatsz neki a futamnak.
- Odafelé vigyázz a gépre, ha kell, inkább javíttasd meg, vagy állj be egy garázsodba (ez főleg a keleti parti etapokra áll, hiszen oda hosszú az út).
- Ha elbuksz egy küldetést, inkább középgázzal csorogj rajta végig, hogy memorizáld az útvonalat.
- A versenyt kétféle módon indíthatod: a lila jelre állva, állórajttal, visszaszámolás után, vagy repülőrajttal - ez esetben a futam akkor indul el, ha valamelyik versenytárshoz hozzáérsz.
- Ha állórajtot választasz, maradj le picit - az első kanyarnál általában egymásnak esnek a fiúk, amíg összegabalyodnak, meglóghatsz, ha viszont bekerülsz a kupacba, igen nagy hátrányt szedhetsz össze (nem beszélve a sérülésről).
- A futam alatt próbáld meg elkerülni az ütközéseket. Használd ki a járdák, elválasztók, a szélesebb utak előnyét. Próbálj meg az elágazások előtt annak ellenoldalára húzódni (tehát egy jobbosnál balra), hogy a hirtelen kanyarodó vagy kiforduló civileket elkerüld.
- Különösen vigyázz a zsarukra, lesz nélkülük is elég bajod.
- Tanuld meg a térképfigyelést és a vezetést összhangba hozni - a radaron mindig fel lesz tüntetve a következő EP is (kisebb sárga négyzet), így felkészülhetsz az irányváltásra.
- Próbáld meg az EP-ket középről venni. Nekem sikerült néha elmenni mellettük, noha meg voltam róla győződve, hogy érintettem a szélét, de a játék nem adta meg a pontot. Ilyenkor, ha elég előnyt szedtél össze, egy gyors forduló után visszamehetsz, de ez plusz egy ősz hajszál.
- Ne foglalkozz a versenyzőtársakkal! Ha vezetsz, haladj tempósan, de nyugodtan, ha lehagynak, ne kakaskodj, esetleg jó szituban egy gyors kocc a haver hátsó "csücskére", hogy megperdüljön, bejöhet, de nagy adok-kapokba ne menj bele.

Jöjjön akkor az áttekintés. Pontos itinert nem adok, hiszen a pálya egyértelmű, és sokat trükközni sem lehet. Természetesen bármikor, bármelyik versenyt újrafuthatod, épp ezért érdemes elsőre a biztos első helyre tekerni, aztán lehet a saját időd ellen versenyezni, ha van hozzá kedved.

III.7.7.6.5.1. Race 1: Terminal Velocity

Helyszín:	Escobar reptér
Nevezési díj:	100$
Jutalom:	400$
Pálya hossza:	1.1 mérföld (1.8 km)
EP-k száma:	23

A start a reptér terminálja elől indul. Elég könnyű, bemelegítő küldetés, én repülőrajtot vettem, de az álló sem rossz, a fiúk hamar összekócolódnak az elején. Szimpla, egyszerű az útvonal, ennek megfelelő a díjazás is.

III.7.7.6.5.2. Race 2: Ocean Drive

Helyszín:	Ocean Beach - Washington Beach
Nevezési díj:	500$
Jutalom:	2000$
Pálya hossza:	1.652 mérföld (2.6 km)
EP-k száma:	25

A start a keleti szigeten, Washington Beachen van, a kört a parti szállodasor útja és a mögötte lévő utca jelenti. Érdemes a hídról repülőrajtot venni, a jobb oldalról érintve az ellenfeleket, vagy a Malibu felől, a fűvön átvágva a jobb első orrát megütve, szinte egyenesen elszáguldani, állórajtnál viszont maradj le, mert a kanyarban nagy vitatkozás lesz. A parti út széles, itt nem lehet gond, az egyetlen kritikus pont a déli csücsökben a visszafordító, erre készülj rá, gázelvétel, kézifék, korrigálás, padlógáz, a hátsó szakaszban a szűk utca miatt érdemes picit nyugodtabban hajtani, főleg, ha kellő előnyt szedtél össze.

III.7.7.6.5.3. Race 3: Border Run

Helyszín:	Little Havana - Little Haiti
Nevezési díj:	1000$
Jutalom:	4000$
Pálya hossza:	1.926 mérföld (3 km)
EP-k száma:	28

A verseny a két fő etnikum területének határán fut. A szalonból jobbra kanyarodva hamar eljutsz a starthoz. Itt az állórajtot favorizálom, az első kanyar nagyon szűk, nagy csimm-bumm lesz, ebből szép előnyt kovácsolhatsz. A nyugati részen kegyetlen, 90 fokos kanyarok vannak, emiatt nagyon észnél kell lenni, aztán kikeveredve az autóútra meg lehet lépni. A golfszigeti híd után kell vigyázni, az etap aljasul bemegy a Pay 'n' Spray mögötti területre, ez pár igen fogós kunkor, aztán vissza a soksávosra, meglógni, a Cherry Poppers után még egy kemény jobbos, aztán ami a csövön kifér.

III.7.7.6.5.4. Race 4: Capital Cruise

Helyszín:	Washington Beach - Ocean Beach - Vice Point
Nevezési díj:	2000$
Jutalom:	8000$
Pálya hossza:	2.438 mérföld (4 km)
EP-k száma:	47

A start Vice Point, a Starfish-hídról balra. Picivel keményebb a móka - a táv elég nagy, ezért különösen vigyáznod kell a verdára, viszont a két híd, nagy sebességgel csapdás (nekem sikerült a másodikról egy járőr kobakjára esnem, szerencsére ez már a célhoz közel volt). Van benne egy-két aljas kurfli, főleg a Malibu feletti visszafordító, és a déli híd előtti bal-jobb dobálás, de jó géppel nem lehet gond - én javaslom a repülőrajtot.

III.7.7.6.5.5. Race 5: Tour!

Helyszín:	Vice Point - Washington Beach
Nevezési díj:	5000$
Jutalom:	20 000$
Pálya hossza:	2.86 mérföld (4.6 km)
EP-k száma:	47

Ismét a Starfish-bal irány, Vice Point, szintén el lehet kapni egy jó pozíciót repülőrajttal. Megint picit nő a táv, úgyhogy itt már mindenképp ajánlott a tartósabb verda. A déli etapok elég aljasok, szerencsére az északi, levegős pálya picit ellensúlyozza ezt, bár a felső (ÉNy-i) sikán, majd a szakasz végi U-kanyar elég fogós, itt már tényleg észnél kell lenni, és erősen figyelni a térképet.

III.7.7.6.5.6. Race 6: Endurance

Helyszín:	Vice Port - Vice City területe
Nevezési díj:	10 000$
Jutalom:	40 000$
Pálya hossza:	6.1 mérföld (9.8 km)
EP-k száma:	112

A név, a táv és a díj mindent elmond: megbízhatósági versenyről van szó, ki bírja tovább, sőt, ki bírja ki egyáltalán. A rajt a szalon előtt van, a kör pedig a teljes várost körbeöleli: kikötő, déli híd, a keleti sziget nyugati oldala, Prawn Island, majd lefelé belváros és a 3. verseny külső etapja. Nyugodt, tiszta állórajtból indulj, hagyd összeveszni a fiúkat, aztán lógj meg a déli hídon jól. Egyetlen tanácsom van: vigyázz a verdára! Ha az elején sikerül meglógni, tempósan, megfelelő gázelvételekkel és kigyorsításokkal nem lehet gond, de minden gyalogosra, oszlopra és bokorra vigyázz. Prawn Island aljas, utána viszont a belváros megint jó fellélegezni, aztán jöhet a haiti/kubai kirándulás. Nekem az első próbánál a Café Robina körül fogyott el az autóm, egy

szerencsétlen karambolnál (Hotring Racer, elképesztő adagot bírt ki!), ezután, mint hímes tojásra. 5:05 volt az időm, ez nem valami fényes, de a lényeg a győzelem, aztán majd lehet tovább faragni rajta...

III.7.7.7. Pénznyomda (Print Works)
Ár: 70 000$
Bevétel: 8 000$ / nap

III.7.7.7.1. Spilling the Beans
▷ Jutalom: 2000$
A feladathoz páncél, mesterlövészfegyver és egy erős, gyors autó szükséges! A hamis pénz gyártásához nyomólemezre van szükség, állítólag hamarosan a városba érkezik pár - és ha "állítólag", akkor Kent Paul. Irány tehát a Malibu, a kis közjáték után pedig a kikötő. No most kell okosnak lenni!

A célpont a kikötő kapujához legközelebbi hajó, ám itt jó pár őr van, és ha észrevesznek, kisebb hadsereg sorjázik elő. Tehát akkor taktikázunk. Amint a kikötőbe érsz, a nyugati (északról jövet a jobboldali) kapun menj be, és balra állj meg a trélereknél, a sárga és a kék ponyvás között, innen mesterlövészfegyverrel leszedhetsz két komát. Az elsőt rögtön szemben meglátod, a konténerek között, egy fehér "dobogón" áll. A másik az első kémény alatt, a magasban posztol, ha pont a sárga és a kék tréler között állsz, a sárga felett meg fogod látni, bár nehéz észrevenni. Ha ez a kettő elfeküdt, ülj a kocsidba, és indulj visszafelé, északnak, állj meg balra az első ház előtt, a kerítés mellett. A harmadik ember a hajó elején, a két sárga darukar alatt áll, a negyedik pedig a kémény előtt, a rózsaszín jeltől balra - így egyben azt is megfigyelheted, hová kell majd menned. Ha ők négyen múlt idő, picivel könnyebb a dolgod.

Indulj el a hajó felé, és még a kikötő kapuja előtt, a hajó orra mellett, a fűben állj meg, nagyjából a vaslépcsők magasságában (a hajó peremén lévő nyílások közül a kerek alatt), orral délnek. Hagyd itt a gépet, menj be a kikötőbe, és futás fel a pallón, valami könnyű de gyors tűzerővel, a Python például tökéletes. Balra át, sétálj óvatosan a hajó orrába. Itt egy posztos, ha nem rohansz, pont lelőheted hátulról - különben riadót fúj, és az elég kellemetlen. Ha ez történik, akkor se foglalkozz az ellenséggel, rohanj a jel felé: fel a lépcsőkön - jön egy, aztán a kettős, végül az oldalsók, egy, kettő, ennek tetejében balra át, láthatod is a célt. Sétálj bele!

A mozi után jön a riadó, két csillag és a kisebb hadsereg. Rohanj le a két oldallépcsőn, majd a sárga darukar tövében, balra vesd át magad a korláton. Ha minden baba, a kocsid mellé esel, pattanj be, és irány a legközelebbi Pay 'n' Spray, ami ideálisan a déli, azaz be a kapun, le az első utcán jobbra, ennek végében, jobb oldalon ott is műhely. Ha tiszta a helyzet, gurulj vissza a nyomdába, és örülés.

III.7.7.7.2. Hit the Courier
▷ Jutalom: 5000$
Nos, a futár a kisékkel perceken belül megérkezik a kikötőbe helikopterrel. Mivel csak úgy két perced marad odaérni, a küldetés bevállalása előtt szerezz be egy versenygépet, és a kötelező vértezeten túl én egy pár ezresre tárazott minigunt, illetve távcsövest is ajánlok a feladatra.

A mozi után tűz a kikötőbe, a megvásárolható (vagy már tulajdonodban lévő) csónakházba. A baloldali, nagyobb "kapuhoz" (inkább hiány a kerítésben) érve állj meg, szállj ki. Innentől kezdve mindenki ellenség, aki a kerítésen belül van - és nő. A küldönc ugyanis csaj, és nemtársaiból dobott össze egy magánhadsereget. Legjobb távcsövessel lekapni a hátsóbb kapu közelében álló lakókocsi melletti őrt, az épület tetején állót, aztán gyorsan azokat, akik felé futnak - persze ha átváltasz minigunra, azzal hamarabb teríthetsz. Egyre kell ügyelned: a délibb csónakház vonalán túl ne menj, ugyanis ha a küldönc észreveszi, hogy gond van, elmenekül a szitakötővel. Finoman menj előre, a közben felbukkanó ellenséget lenyomva. Amint megjelenik a rózsaszín felirat: "The courier with the plates has arrived at the docks", rohanás előre, mert a csaj rendben leszállt. Azonnal minigunnal (vagy rakétavetővel) robbantsd fel a három kocsit, ezzel elméletileg a futárt is lenyomod, ha nem, adj neki is, de vigyázz, mert strapabíró és nehézfegyver van nála! Ha neki is vége, elejti a táskát, ez felett nagy nyíl ugrál, ekkor már könnyebb az életed. Most kell figyelned a többi őrre, például délkeletre, a daru tetején állóra, és a többiekre - no meg a közben befutó zsarukra, hiszen eddigre minimum két csillagot összeszedsz. Szerencsére a Pay 'n' Spray itt van a közelben, illetve ha nem lőtted szét, a Maverick is rendelkezésedre áll. Valamikor gyűjtsd be a táskát, aztán vissza a nyomdához.

III.7.7.8. Boatyard (csónakház)
Ár: 10 000$
Bevétel: 2000$ / nap

III.7.7.8.1. Checkpoint Charlie
▷ Jutalom: 5000$
Motorcsónakverseny, ismét. 2:30 másodperced van, hogy összeszedj 26 csomagot, melyek épp olyanok, mint a GTA3 titkos pakkjai. Két paripa közül választhatsz; a baloldali a Squalo, melyet Diaznak kell(ett) ellopnod, a jobboldali pedig Robináék gépe, egy Cuban Jetmax. Előbbi gyors, viszont nem anynyira kezes, utóbbi lassabb, de szelídebb - szerintem ez, tehát a jobboldali hajó a jó választás, de próbáld ki mindkettőt, hátha a másik jobban kezedre áll.

Az óra abban a pillanatban elindul, ahogy beszállsz a gépbe, ez nem túl barátságos megoldás, de a jutalom sem akármi. Pontos itinert nem adok, mert elég egyértelmű a pálya, és szerintem kell pár nekifutás, míg képbe kerülsz. A középső szakasz az ugratókkal a legnehezebb, ha itt hibázol, nincs lehetőség a javításra, csorogj vissza a partra, és kezdd elölről! Az utolsó EP egy vörös kör, ha ezt megérinted, megáll a stopper, és tiéd a cég.

> **Megjegyzés:** ezt a küldetést bármikor megismételheted, mókából - ám a saját rekordod megdöntésével hozzájuthatsz pénzösszegekhez. Így aki úgy érzi, nagyon megy neki a hajózás, a cél előtt álljon meg, és próbáljon meg 2:29-kor becsapni a vörös pöttybe! Aztán lehet próbálkozni, és ha ismét összejön egy gyors kör, lehet 2:28-kor célba érni, és így tovább. Bátraké a zsé...

III.8. Egyéb feladatok, minijátékok

III.8.1. Járműves küldetések
Úgy, mint eddig, ezek a küldetések speciális járművekbe pattanással indíthatóak el, a "Sub-mission", alapban Num+ vagy Caps Lock gombot megnyomva. A gomb újbóli megnyomása, vagy a jármű elhagyása (kivéve a járőrözést) véget vet a feladatnak. Amelyiken van, érdemes még a gomb lenyomása előtt a szirénát elindítani a duda hosszas, többszöri lenyomásával, ekkor legalább a civil autók igyekeznek majd félrehúzódni előled (a rendőrök viszont nem, erre figyelj!). A fentiekkel ellentétesen működik az új móka, a pizzázás, erről majd ott szólok részletesen.

III.8.1.1. Taxizás
A taxizás úgy működik, mint a GTA3-ban, ezért ezt itt bővebben nem is fejtem ki, lásd ott. Én itt is a szögletes Taxi gépet preferálom, szerintem jobban kezelhető, mint a gömbölyű Cabbie. A bónuszok 5, 10, 15 zsinórban lenyomott fuvar után ugyanúgy járnak. Mindkét part alkalmas a taxizásra, így érdemes minél előbb leszállítani a 100 utast. A jutalom ezúttal különleges: amint teljesíted a kvótát, a duda lenyomására a taxik ugranak egy szépet, ami nagyon hasznos, akár egy rendőrkordonon kell átjutnod, akár száguldasz valahová, és előzésnél egy szembejövőt ily módon "kerülsz ki". Ha sikerül nagyot ugratni, ráadásul pár dollár (30-40 között) is üti a markod, és ugye sok kicsi sokra megy...

III.8.1.2. Ambuláns mentés
Ez is megegyezik a GTA hasonló mókájával - és épp olyan kegyetlenül nehéz, mint ott. 12 szint van, a szintekkel megegyező számú pácienst kell a legközelebbi kórházba szállítani, épségben. Az ambuláns kocsik épp olyan borulékonyak, mint az előző játékban, úgyhogy itt is sírni fogsz. Tippek:

- A küldetésre legjobb az Ocean Beach (Ocean View kórház, a Washington Mall mellett) terület, itt főleg a strandról kell összevadásznod majd a jónépet.
- Járd be ezt a pályát, ismerd meg a rövidítéseket, levágásokat!
- Mielőtt elindulnál, parkolj le a legközelebbi rendőrcsillagnál, és egy láncfűrésszel kapd le a hátsó és a jobboldali ajtót, ezzel pár másodperc előnyhöz jutsz.
- A sérülteknél lassíts, nehogy elgázold őket.
- Mivel csak három fő fér be a kocsiba, a magasabb szinteken mindig menj ki a térképhez, nézd meg hol állnak az áldozatok, és tervezd meg az útvonalat - vadássz le egy, egymáshoz közelálló triót, vidd őket a kórházba, és vissza a terepre.

Ha sikerül mind a 12 szintet teljesítened, Tommy kifulladás nélkül rohanhat az idők végezetéig.

III.8.1.3. Tűzoltás

Újfent semmi extra. Égő autót kell oltanod, a 2. szinttől égő embereket, a 4. lépcsőnél már mozgó járművet is, és így tovább, egyre bonyolultabb a dolog. Mivel csak egyetlen tűzoltóállomás van, ahol gépet lophatsz, és az a nyugati sziget, ha keleten akarsz oltani, vállald be például a világítótoronynál lévő 1. Rampage-t, ekkor megjelenik egy alkalmas jármű, amit ellophatsz. Tippek:

- Fontos, hogy még a küldetés elindítása előtt beindítsd a szirénát, és végig üvöltsön, felbecsülhetetlenül hangos.
- Amint megjelenik a jel a radaron, ESC, irány a térkép, és tervezd meg az útvonalat!
- Minden esetben először a kocsikat oltsd el, mert ha sokáig égnek, felrobbannak, és vége a küldetésnek.
- A mozgó járműveket valahogy vond ki a forgalomból - lökd le az útról, szorítsd a falnak, könnyebb lesz a dolgod.
- Kis trükk: az embereket úgy is eloltathatod, ha elsodrod őket. Ha rájuk hajtasz, gyorsan tolass le róluk, a lényeg, hogy ne haljanak meg. Kis gyakorlással értékes másodperceket nyerhetsz.
- Nagyon kell figyelned az égő emberekre, illetve a radaron az őket jelző sárga jelekre, hiszen ha befutnak egy sikátorba, gyakorlatilag vesztettél. Ezért is hasznos lehet az elsodrásos móka.

Úgy, mint eddig, a vízágyút most is a löveggombokkal (Turret Up/Down) mozgathatod, a tűz gombbal megy a sugár. Ellentétben a járőrküldetésekkel, itt nem hagyhatod el a gépet, ha kiszállsz, vagy kiszállítanak, véget ér a móka. Ez főleg azért fájdalmas, mert nem túl kezes jószágról van szó, és bizony párszor oda fogod csapni szegényt, de mindenképp ki kell bírnod vele minimum egy tucat küldetést - és sajnos lehet, hogy járőrautóval is ütközöl. Ilyenkor a legjobb, ha a rendőrt a vízsugárral ledöntöd a lábáról, ennek negatív hatása nincs, viszont meg tudsz lógni (a Pay 'n' Spray nem fogad tűzoltóautót, ne is kísérletezz vele!). Természetesen ez a küldetéssor is időre megy, és a megspórolt másodpercek jóváíródnak. 12 szintet kell teljesítened, ha ez sikerül, Tommy tűzállóvá válik. A későbbi tüzes Rampage feladatokat eléggé megkönnyíti....

III.8.1.4. Járőrszolgálat

Itt sincs különösebb újdonság, bűnözőket kell üldözni és eliminálni, megadott időn belül. Minden egyes szinttel nő a kinyírandó rosszfiúk- és lányok száma, ezek minden esetben egy, illetve több kocsiban ülnek (egy autóban 4 fő fér el, így az 5. szinten már 2, a 9.-től 3, a 13.-tól 4 gépet kell sanyargatni). Minden sikeres teljesítés után a küldetésből megmaradt idő hozzáadódik a következő időlimitjéhez, ami igen jól fog jönni magasabb szinteken, és némi pénzmag is üti a markod (pontosan: 50$ szorozva az adott szint négyzetével, azaz pl. 2. szinten 200, 4.-en 800). A fő cél a 12. szint elérése, ekkor a páncélzatod maximális értéke 150-re nő, és ez számít bele a 100%-ba is. Külön bónusz, hogy a bűnözőknél általában szép pénzösszeg és jóféle fegyverek vannak.

Ami új, az a felhasználható eszközök széles választéka. Lássuk ezeket - pontos helyüket a **"Járművek"** fejezetben megtalálod!

- Police (rendőrautó)
- Undercover Cheetah
- Enforcer (SWAT-furgon)
- FBI Rancher
- FBI Washington
- Barracks OL
- Rhino
- Hunter (Apache helikopter)

Én abszolút és egyértelműen a Washingtont ajánlom! Strapabíró, jól manőverezhető, gyors, ráadásul Pay 'n' Spray-"képes", úgyhogy simán lezavarhatod vele a teljes bulit. Aki jól tudja a helikoptereket kezelni, az kipróbálhatja a Huntert, gamepad-nyűvők előnyben, de vigyázat, a gép nagyon nem szereti, ha házfalnak vezeted! A tank, az Enforcer és a Barracks OL szerintem lassú, a Cheetah rettentő gyors, ám sérülékeny, bár ez is megjavítható a műhelyben, a járőrautó elég tempós és ütésálló, viszont a kanyarstabilitása nem épp kiváló, a Rancher meg úgy borul, mint a család blökije, ha a gazdi hazaér.

Az elfogásnak többféle alternatívája van. Legjobb az üldözött jármű mellé húzódni, és géppisztollyal megsorozni - ugye most már a kerekek is kilőhetőek, úgyhogy ez egy újabb sikerlehetőség (de kár, hogy nincs rendőrmotor!). Aztán ott van a leszorítás, felborítás, egyéb erőszakos megoldás, az erősebb gépek esetében (a Washington is ilyen) ez sem lehet gond. Minkét esetben előfordulhat, hogy a bűnöző kipattan a gépéből, és gyalog menekül, ilyenkor elgázolás, lelövés egyaránt bejátszhat, jó, ha van például egy teletárazott Python a kezedben, az nagyon "Piszkos Harry-s" ("Go ahead, make my day!"). Arra vigyázz, hogy a bűnözők elég kemények, azaz amint lehetőségük van rá, szembefordulnak veled, kirángatnak a kocsiból, tehát hamar intézd el őket! Van még egy megoldás: eléjük kerülsz, és a kocsiból kiszállva, fegyverrel a kézben fogadod őket. Ez jópofa dolog, ilyenkor, ha a figura pénzére és fegyverére hajtasz, valami gépfegyverrel fogadd, ha viszont ezekre nincs szükséged, a rakétavető vagy a mingun a te barátod, bár ez már-már csalás-ízű... Ha kiszállsz egy kocsiból, 60 másodperced van, hogy egy másik, fent felsorolt rendfenntartó gépbe beülj (illetve ha az elfogáshoz egy perc alatti időd maradt, akkor annyi).

Nagyon fontos, hogy figyelemmel kísérd a kocsid állapotát. Ha például rendőrautóval nyomulsz, és épp egy őrs előtt visz el az utad, a lerongyolódott verdádat érdemes lecserélni a friss paripára, a Washingtonnal vagy Cheetaval pedig beállni a közeli műhelybe javításra, a javítási költséget bőven megkeresed a küldetéssorozatban.

A helyszínre én a keleti partot ajánlom. Bár a nyugati oldalon ott a jól autózható É-D főút, a reptéri kerengőben eléggé el lehet keverni, a belvárosban pedig a szembeforgalom okozhat gondot. Keleten főleg a nyugati rész, Vice Point környéke kellemes, az itteni utcaszerkezetet kihasználva könnyen a bűnözők elé vághatsz.

III.8.1.5. Pizzafutár

Ez viszont egy teljesen friss móka, egy moped nyergében kell szétszórni a rendeléseket. A dolog nem egyszerű, mert bár a megszokott szintrendszer áll itt is, az alábbi megszorítások vannak:

- Minden szint teljesítésére 5 perc áll rendelkezésedre, ehhez semmiféle bónusz nem csapódik hozzá, tehát a megspórolt idő elvész.
- A szinttel megegyező számú ügyfelet kell kiszolgálnod.
- A motor dobozában csak 6 pizza fér el, ha ezek elfogytak, vissza kell menned a pizzéria ablakához (ahol az új szint elején az aura szokott lenni), itt feltöltik a készletet.

A feladatra csak és kizárólag a Pizza Boy, azaz a pizzériáknál álló, speciálisan átalakított Faggio használható. A kiszolgálás ugyanolyan metódusú, mint a kocsiból kilövés: a nagy rózsaszín nyíllal "felszerelt", a radaron sárga négyzettel jelölt kuncsaft mellé kell állnod, megnyomni a megfelelő oldalra néző gombot, és tűz. A doboznak el kell találnia az illetőt, illetve annak körzetébe kell esnie, úgy egy méternyi távolság az, amit az emberkék hajlandó-

ak megtenni a csomagért. Mivel nem nehéz zakózni a géppel, nincs következménye annak, ha elhagyod a paripát, vissza kell másznod rá, és folytatni a mókát (ha leesel, a célpontok eltűnnek, a sárga jel a motorod helyét jelzi, ez ne zavarjon meg!). Ez adja a küldetés másik különlegességét: a pizzériánál lévő gépre pattanva azonnal elkezdődik a misszió, és a küldetés beválló gomb megnyomásával szakíthatod azt meg. Fontos az is, hogy az említett öt perc körversenyben értendő, azaz miután az összes kuncsaft megkapta a maga adagját, vissza kell menned az étkezdéhez, felvenni az újabb rendelést, az óra csak akkor áll meg, ha behajtasz az ablaknál lévő aurába. Minden leadott pakkért 10-10 dollár üti a markod. A többi hasonló feladattól eltérően itt elég a 10. szintet teljesítened a 100%-ba kerüléshez és a fődíjhoz, ami 5000 dollár, és 150-as HP! Érdemes tehát hajtani érte.

Három pizzéria található a városban, ezek helye: Vice Point, Little Haiti és Downtown. Véleményem szerint az utóbbi a legkönnyebb, a pizzériát is egyszerű megközelíteni az újabb adagokért, és az É-D autóút, a viszonylag egyszerű úthálózat megkönnyíti a dolgodat.

Az egyetlen tanács, amit adhatok: abban a pillanatban, hogy megkapod a feladatot, ESC, irány a térkép, és tervezd meg az útvonalat, figyelembe véve, hogy pl. a 8-as szinten ideálisan 6 kuncsaft után vissza kell menned az étkezdéhez, ám ha mellédobsz egy csomagot, azonnal tudj módosítani. Figyelj a forgalomra és az útra, mert könnyű felborulni a géppel, elég egy kis koccanás. A kuncsafthoz érve inkább állj meg, mintsem nagy mellénnyel, menet közben hajítsd oda a pakkot, mert a mellédobás, vagy az ilyenkor begyűjthető karambol miatti kászálódás lényegesen több időt rabol el, mint ez az 1-2 másodperces kiesés - és persze legyen elérhető helyen az oldalnézés gombja, de ez gondolom alapból így van. Még egy megjegyzés: azt sajnos a statisztikában nem látod, hogy ebben a misszióban hány szintet teljesítettél, csak a leadott pizzák számát, de kis matekkal kijön, hogy a 10 szint alatt 55 adagot kell szétosztanod.

III.8.2. Boltrablások

Vice City területén rengeteg bolt található, mely szép bevételt termel, így megéri kirámolni. A játék 15 olyan üzletet tart nyilván, melynek "megcsinálása" beleszámít a statisztikába is, tehát szükséges a 100% eléréséhez.

Boltot rabolni elméletileg egyszerű. Besétálsz, kezedben egy megfelelő fegyverrel. Konzolon ezek azok a készségek, melyekkel célozni lehet - PC-n ez másképp van megoldva, ezért álljon itt egy gyors felsorolás: Colt .45, Colt Python, Chrome Shotgun, Spaz Shotgun, Stubby Shotgun, Tec-9, Ingram Mac 10, Uzi 9mm, MP5. Én igazán a pisztolyokat javaslom, elsősorban a Pythont - egyszerűen azért, mert ezekkel a móka után tudsz sprintelni. Ha olyan boltba lépsz, ahol van rózsaszín kör (pl. szerszámbolt), ne állj ebbe. Menj a pulthoz, ahol az eladó áll, és vidd rá a célkeresztet. Itt kezdődik a négyszintes játék, az alábbiak szerint:

- 1. A fickó letesz a pultra egy köteg pénzt, 250$ értékben. Felveheted, elfuthatsz, ez még nem gázos.
- 2. Újabb 250 lepedő kerül elő, kapsz egy csillagot.
- 3. Jön a harmadik köteg, és a második csillag.
- 4. Megkapod a negyedik csomagot és a harmadik körözési szintet.

A negyedik köteg után nincs több, innentől a nyúlcipővel kell foglalkoznod. A boltrablásoknak az a szépsége, ha megnézed a boltot, majd megtervezed a menekülési útvonalat: csillagok, Pay 'n' Spray, ruházat. Azt neked kell eldöntened, mennyire vagy bevállalós: a rablás érvényes az első köteg felmarkolása után is, ám az igazi móka az 1000$ és a rohanás. Autónak a legideálisabb a kockataxi, ha már letudtad a 100 utast, ekkor ugyanis simán át tudsz ugratni a rendőrökön, és az elédterített szöges csapdákon - különben meg bármi, ami erős és gyors, kezes (például a Sunshine lepörgetése után a Hotring Racer, vagy az FBI Washington, ennek szirénájától legalább a civilek lehúzódnak, tisztább lesz a pálya). Aki jól bánik a motorokkal, egy PCJ nyergében is próbálkozhat; a legtöbb boltba be lehet tolatni mocival, így nem kell az autóba szállással kínlódni sokcsillagosan, és a zsarukat is könnyű kikerülni - viszont ha ez nem sikerül, számolnod kell a nagy zakóval!

Az alábbiakban a boltok helyét, és az általam javasolt megoldásokat közlöm - természetesen, mint mindig, most is érvényes, hogy nem kell ehhez ragaszkodnod, itt tényleg számos variáció képzelhető el. És még egy tanács: az Ammu-Nation boltokat ne próbáld kirabolni, a fickónál fegyver van, és nem szívbajos...

(A boltok nevénél, ahol nincs konkrét cégnév, a magyar megfelelőt alkalmaztam, és ahol a játékhoz mellékelt térképen az adott üzlet fel van tüntetve, zárójelben ezt az angol nevet is közlöm.)

Nagyon fontos!
Lesznek boltok, ahol az eladó azonnal fedezékbe vonul, bekapcsolja a riasztót, ekkor pénzhez sem jutsz, és nem számít rablásnak a szitu. Néha az is előfordul, hogy úgy tűnik, minden oké, a program mégsem regisztrálja érvényesnek a melót (ennek miértjére én nem tudtam rájönni). Épp ezért, még a bulik előtt menj ki a statisztikához, pörgesd el a listát a "Stores Knocked Off" sorhoz, e mellett látod, mennyi rablást "adott meg" a játék. Amint a boltban vagy és történt valami pénzcsere, vedd elő ismét a statisztikát, és ellenőrizd, nőtt-e a számláló - az első köteg zsebre vágása után, ha érvényes a dolog, már be is húzza a strigulát a program. Ha nem változott a szám, meg kell ismételned az adott üzletet később - ne is ácsorogj ott, siess el onnan! Ez a módszer a legbiztosabb - annál nincs őrjítőbb, ha felnyomod mind a 15-öt, majd a végén kiderül, valamelyik kettő mégse volt baba, és kezdheted elölről az egészet, hiszen az, hogy melyik kettő nem volt jó, sehogyan sem tudod utólag kideríteni...

III.8.2.1. Keleti oldal

III.8.2.1.1. Rablás 1: Bunch Of Tools szerszámbolt, Washington Beach
Ezt könnyű megtalálni, hiszen a térkép is jelöli (kalapácsikon), a Starfish Islandról levezető hídtól délre van az üzlet. A menekülés is könnyű: indulj északnak a keleti oldalon, a kanyarnál egyenesen, a főre, az utolsó ház mögött egy csillag. Ki a hídra, át keletnek, a pizzéria után átlósan, a két bokor között még egy csillag, az utolsó szintet autózd le, bújj el.

III.8.2.1.2. Rablás 2: Ékszerüzlet, Vice Point (Jeweller's)
Az északi Pay 'n' Spraytől indulj délnek, az utca végén balra, majd rögtön jobbra. A sarki postaládák után ott a bolt, zöld épület aljában fehér portál (a pizzéria északi szomszédja). A csillagvesztés értelemszerűen a Pay 'n' Spray, spórolósoknak az előbbi csillag a pizzéria után, majd a szerszámbolt felé, illetve ha már kész a Malibu, ott át lehet öltözni bankrablónak.

III.8.2.1.3. Rablás 3: Gyógyszertár, Vice Point
Ismét az északi Pay 'n' Spray a startpont, most északnak indulj, kis bal-jobb után tovább egyenesen, az út jobb oldalán díszköves járda, a tömb közepén megtalálod a patikát. A tisztulás a műhelyben kézenfekvő.

III.8.2.1.4. Rablás 4: A sarki bolt, Vice Point (Corner Store)
A gyógyszertár utcájával párhuzamos (keletről) utca közepén, a keleti főútra vezető utcácska sarkán áll ez a bolt, egy nagy, rózsaszín-fehér épület aljában, lépcső vezet hozzá - széles az ajtaja, így akár be is tolathatsz a boltba. A mentesítésre ismét a Pay 'n' Spray javasolt.

> **Megjegyzés:** a fenti négy boltot bevállalósok egyben lenyomhatják. A szerszámbolt után a leírt útvonalon két csillag ugrik, jöhet az ékszerbolt. Ezután, ha északnak indulsz, a második, boltíves átjáróban van egy csillag, ezzel ismét lazítasz a helyzeten, felnyomod a gyógyszertárat, és nyomás a sarki boltba, majd mindennek végén irány Pay 'n' Spray, eztán menthetsz is egyet az El Swanko Casában. Mindezt persze az események függvényében alkalmazd, tehát ha nagyon gázos a helyzet, a sarki bolt kihagyható.

III.8.2.1.5. Rablás 5: Ékszerbolt, North Point Mall
A plázát könnyű megtalálni, a legészakibb pontan terpeszkedik. Idebent négy bolt is van, ezeket is érdemes egyben lenyomni, a menekülési útvonalat a négy meló után közlöm, összefoglaló jelleggel.

Az első bolt az ÉK-i sarokban lévő ékszerbolt, szép nagy üzlet, barnás portállal, nem fogod eltéveszteni.

III.8.2.1.6. Rablás 6: Vinyl Countdown lemezbolt, North Point Mall
Az ékszerésztől rohanj délnek, a középső mozgólépcsőkhöz (tehát az információ mellettihez), és menj fel. Futás jobbra, a lemezbolt ott van a nyugati szélen.

III.8.2.1.6. Rablás 7: Tooled Up szerszámbolt, North Point Mall
A bakelitárustól tűz előre, a mozgólépcsőhöz, a jobboldali, déli lépcsőket válaszd. Odalent ismét jobbra, a nyugati oldalon, az Ammu-Nation felett van a kalapácsikon, csináld meg a boltot.

III.8.2.1.7. Rablás 8: Gash, North Point Mall
A szerszámostól kijövet futás átlósan délkeletnek, a két mozgólépcső felé, ezek mögött van a ruhabolt bejárata, belépve rögtön balra lesz a pult.

Amint a négy bolttal végeztél, a Gashból kijövet fordulj balra, menj ki ezen a kijáraton. Lerohanva a rámpán balra, középen van egy csillagikon. Ez mellett picit magasabban látnod kell egy autót, ugorj fel, ülj be, és tolass át a kitört kerítésen, majd hátra arc, a híd felé, és tűz. A Prawn-szigetre érve rögtön balra, a kanyar előtt lesz még egy ikon, ezzel letudtad a veszélyt. Ha tiéd a stúdió, menj be, ha nem, a csillag közelében felmehetsz a tetőkre, itt kihúzhatod, míg elmúlik a veszély. Menj át a nyugati oldalra, ott következik a második felvonás.

> **Megjegyzés:** durván lehet trükközni (csalni?) a plázában: kirabolod a szerszámboltot két csillagos minősítésig, felrohansz a Gashoz, átöltözöl (csillag el), kirabolod azt is kettes szintre, le a Tooled Uphoz, belebújsz az overall - megint ártatlan vagy -, felnyomod ismét a kalapácsosokat, és így tovább. Kellő türelemmel pár százezret össze lehet így kaparni...

III.8.2.2. Nyugati oldal

III.8.2.2.1. Rablás 9: Gyógyszertár, Downtown
Ha délről nyomulsz fel a kétsávoson, bármelyik ágon is mész tovább, az első elágazónál balra fordulva menj koppanóig - a sarkon ott a Rock City, ez mellett, visszafelé, azaz keletnek van a gyógyszertár.

III.8.2.2.2. Rablás 10: Ékszerbolt, Downtown (Jeweller's)
A gyógyszertártól kilépve balra, a Rock City felé, majd a kanyarodó utat követve északnak akár gyalog is elérheted a következő kuncsaftot - a kanyar után jobbra a második épület (előtte egy zöld lábazatú bolt van, majd jön ez, fehér portállal) az áldozat.

A fenti két boltot célszerű egyben felnyomni, ezután egyszerű dolgod van: az ékszerésztől jobbra, északnak, nem sokkal az elágazó után ott is vagy a Hyman Condónál, ha megvásároltad már, minden baba, hiszen ez előtt van egy csillag, a tetőn pedig az utcai öltözéked, ami a maradék sarat lemossa rólad.

III.8.2.2.1. Rablás 11: 24/7 Calleg's "fánkfaló", Little Havana
Ez a bolt rögtön a Cherry Poppers alatt van, a sarkon, alacsony, piros/narancs épület, nem lehet eltéveszteni.

III.8.2.2.2. Rablás 12: Screw This szerszámbolt, Little Havana
Az előbbi boltból kijövet jobbra, nyugatnak, a bolt a baloldalon lesz, picit beljebb az utcafronttól. A pult igen széles, épp ezért várd meg, míg a kellő számú köteg előkerül, majd lődd le a tulajt, ugorj a pultra, és szedd össze a pénzt (azért kell kinyírni az embert, mivel ha beesel a túloldalra, beragadhatsz a bútor és a koma közé...)

III.8.2.2.3. Rablás 13: Cafe Robina, Little Havana
Ezt ugye nem is kell bemutatnom - indulj tovább nyugatnak, balra a szerszámbolttól, az utat követve kerüld meg a tömböt, a kávézó az északi oldalon van. Van egy másik útvonal is, ami egyben egy csillagot is leszed: a bolttal csaknem szemben, picit nyugatnak észak felé van egy átjáró, kissé szűk a villanyoszlopok miatt, de a közepén van egy csillag, kiérve fordulj balra, az utca végén ott a kávézó.

III.8.2.2.4. Rablás 14: Mosoda, Little Havana (Laundromat)
A Robina kávézóval szemben van egy átjáró, itt menj át, végig egyenesen, pont nekiütközöl a mosodának, itt egyébként melegítőbe is bújhatsz.

III.8.2.2.5. Rablás 15: Ryton Aid gyógyszertár, Little Haiti
A gyógyszertárat el sem tudod téveszteni, hiszen pont az északi Pay 'n' Spray felett van.

Nos, aki igazán bevállalós, a fenti öt mókát egyben lepörgetheti! Nem mondom, hogy könnyű, nekem hatodszorra jött össze, viszont ekkor nagyon büszke voltam magamra. A fenti sorrendben haladj, a fánkos és a szerszámbolt elég egyszerű, ezután már azért komolyabb lesz a helyzet.
A Robina után, akinek elfogy a bátorsága és birtokában van a Sunshine autószalonnak, lerohanhat délnek, és a szalon alatti műhelyben megtisztulhat. Aki viszont bevállalós, nyomja át magát a sikátoron, pakolja ki a mosodát, ezután jön a nagy móka. Balra, keletnek kell indulnod. Két megoldás van: vagy kivágtatsz az autóútra, és itt fel északnak, vagy, ha van ép autód, könnyítesz magadon: az utca végén menj át a bal-jobb sikánon átlósan, szinte egyenesen, majd egy erős balos jön, fel északnak. Pillants a térképre! Az első kereszteződés balra lesz, ezt elhagyva jobbra látszik egy halvány szürke csík, azaz rögtön a villanyrendőr tartóvasa után le kell borítanod - ha jól csinálod, pont rászaladsz egy rámpára, ezen átugratva leszedsz egy csillagot, és a Pay 'n' Spray mögött vagy. Jöhet a patika, majd beesés a műhelybe. Pár ötlet: a fánkoshoz be lehet tolatni motorral, ez megkönnyíti a startot. Előtte esetleg egy kockataxit leállíthatsz a szerszámbolthoz, ezzel jól át tudod ugratni az akadályokat. Ezt a kört jó még az utolsó Robina-küldetés előtt letudni, különben az utolsó szakaszban a haitiak is meg fognak szórni!

III.8.3. Pontversenyek járművekkel

A fejlesztők nem fukarkodtak a feladatokkal, ha már van motor is, helikopter is, beállítottak pár versenyt, mellé szép számú autós, plusz némi távirányítós mókát. Természetesen a 100%-hoz mindegyikben el kell érned a kitűzött célt, ez vagy a verseny teljesítése, vagy bizonyos helyezés elérése, ezeket fel fogom tüntetni a leírásban.

III.8.3.1. Autós és motoros pontversenyek
Vice City területén áll négy autó, melyekbe ülve elindul egy speciális, ellenőrző pontos verseny.

III.8.3.1.1. PCJ Playground

Helyszín:	Vice Point
Elérhető:	a játék elejétől
Időlimit:	120 mp
Jármű:	PCJ 600
Jutalom:	$1000
Típus:	haladj át az összes ellenőrzőponton két perc alatt
EP-k száma:	24
Nehézs. fok:	nehéz

Rendkívül nehéz feladat, ami nagyon sok gyakorlást és próbálkozást igényel. Ha elindulsz az Ocean View hoteltől északnak, a Malibu felé, ahol az út balra kanyarodik, menj tovább egyenesen, fel a dombra, az itt álló ház tövében parkol egy PCJ 600-as. Ha ráülsz, elkezdődik a móka. Mivel az óra csak akkor indul el, amikor az első EP-n áthaladsz, és az összes pont ki lesz rakva a pályára (de csak akkor látszanak, ha egy PCJ nyergében vagy), a legelső tanácsom, hogy menj végig üresben, vigyázva, hogy ne érints meg egyetlen kék kört se, és akár e leírás segítségével fejben memorizáld a pályát. A feladat nehézsége miatt részletes leírást közlök. Bár az EP-ken bármilyen sorrendben áthaladhatsz, a szűk idő miatt én azt javaslom, az alábbiak szerint járj el!

Az első két pont szemben, délnek, a lapos üzletek tetején van. Menj északnak picit, majd hátra arc, és a fű szélén, lendületből (ám ne túl gyorsan!)

kaptass fel az első, majd a második rámpán (EP1), majd tovább előre, ezzel begyűjtve az EP2-t. Finoman ess le balra, a sikátorba, és nyomás délnek, rögtön felkaptatva a jobboldali vaslépcsőn, közepes lendülettel, hogy a levegőben lévő EP3-at elkapd, de ne repülj át a szomszéd tetőre! Most kell figyelned, az EP4 és EP5 a sikátorban van, lendülettel haladj át ezeken, és ne ess el, mivel újabb levegőzés jön, a jobboldali vaslépcsőn fel az EP 6-hoz, ám ezúttal kell az elán, hiszen az átellenes épület tetejére kell érkezned. Ha sikerült, azonnal finoman, de határozottan fékezz, és gyűjtsd be az EP7-et (kis gyakorlással fékezni sem kell, lendületből fogsz beleszállni a jelbe, és már esel is le).

Ismét pottyanj le balra, a sikátorba, tovább délnek. Az EP8, EP9 és EP10 egymás után lesz, kis szlalomozás árán, ám az utóbbinál már legyen nagy a lendületed, hiszen ezután a jobboldali raklapon kell felugratnod az EP11-hez, akkora ívvel, hogy átrepülj a filmszerűen áthajtó teherautó felett (ez a kocsi beépített elem, tehát minden alkalommal megjelenik!). Az EP12 a sikátor végében van, ez előtt viszont lassíts le, mert a keresztúton ismét jön egy tehergépjármű. Ha elment, szedd fel az EP13-at.

Az EP14 elég messze, a kereszteződés közepén van, jó tempóval hajts oda, de mielőtt kiérnél, fékezz le, majd kis balra igazítással tovább a sikátorban, felszedve ennek elején az újabb pontot (EP15). Az EP16 jobbra, a sárga oszlopok mellett van, vigyázz, ne kenődj fel rájuk! Ezután rögtön, amint vége a falnak, le kell borítanod jobbra, azaz nyugatnak, itt van az EP17.

Az EP18 kissé aljas, ugyanis az aluljáró felett lebeg, és csak egy elég tempós, erős lendülettel megközelítve tudod megütni, viszont amint leértél, satu finoman, hiszen az EP19 jobbra, a vastag oszlop túloldalán van, és amint ezt felszedted, erősen tolnod kell neki a gázt, hogy lendülettel felkaptatva a lépcsőn, elég magasra pattanj az EP20 megérintéséhez. Kiérve fordulj jobbra, a járdán ott az EP21.

Innentől két megoldás van az utolsó három begyűjtésére:

1. A "hivatalos", ahogy a Rockstar programozói elképzelhették. Ahol az utolsó pont volt, fordulj balra, majd a parkolóház bejáratánál ismét bal, ezzel begyűjtve az EP22-t. Ezt akkora lendülettel kell megtennod, hogy a lépcsőn felkaptatva átugorhass a Pay 'n' Spray tetejére, és itt rögtön megfogd a gépet. A tető hátsó sarkától aztán átlósan elég lendületet nyerhetsz, hogy átrepülj a szomszédos épület tetejére, az EP24-et begyűjteni.

2. Ahelyett, hogy balra fordulnál, jobbra kanyarodj, egy sikátorba, ennek végében hátra arc, és itt nyerj lendületet a felugráshoz. Itt viszont arra kell ügyelned, hogy ne legyen nagy az elán, mert ezzel átugorhatod a műhelyt, és egyből az EP24-hez érsz (ez ugye a 3.-4. Unique Jump megoldása). Ezért kb. onnan kell nekifutnod, ahol a palánk és a sövény találkozik.

Ha bármikor leesnél a motorról, annyi másodperced van egy PCJ nyergébe szállni, amennyi idő magából a küldetésből hátravan. Ha a végén már nagyon gázos a helyzet, a parkolóházban, a lépcsővel szemben áll egy gép például, de szerencsére az utakon is elég sok ilyen paripa rohangál.

III.8.3.1.2. Cone Crazy

Helyszín:	Ocean Beach parkolóház
Elérhető:	a játék elejétől
Időlimit:	11 mp / EP
Jármű:	Stallion
Jutalom:	$200
Típus:	haladj át az összes EP-n a megadott időn belül, a kúpokat nem döntheted fel
EP-k száma:	5
Nehézs. fok:	közepes

Ez az a feladat, amely nehezebbnek tűnik, mint amilyen - csak okos tervezés kell hozzá. Lássuk először a helyszínt: a Collar & Cuffs melletti parkolóház; az Ocean View hoteltől délnek indulva kétszer jobbra, majd balra ott lesz az épület, ennek legtetejére kell felmenned, majd az északi végében kell látnod egy Stalliont, ez ugye a kissé kerekded idomú paripa, eltérő színű tetővel, vagy épp tető nélkül. A már ismert programhiba miatt a kocsi nem mindig jelenik meg ott, ilyenkor kell menned egy kört egy járműben az épület körül.

A felállás a következő: amint beülsz a gépbe, megjelenik az öt EP,és szétszórva egy csomó terelőkúp. Az EP-ket bármilyen sorrendben megérintheted, a lényeg, hogy nem szabad felborítanod a kúpokat, szolid érintés nem számít. Amint egy EP-t begyűjtesz, 11 másodpercet kapsz, hogy elérd a következőt, majd újabb 11-et a harmadikhoz, és így tovább.

A trükk az, hogy az óra az első pont megérintése után indul el. Épp ezért az első pont legyen az ÉNy-i sarokban álló, ez ugye körbe van bástyázva. Azt kell tenned, hogy bepozícionálod magad a négy, Ny-K tengelyre állított kúp közül a faltól számított 1. és 2. közé, majd csont egyenesen hátratolatsz, míg meghallod a jellegzetes hangot, és elindul az óra is. Ekkor előregurulsz, és finoman balra tekerve bekunkorodsz a középen lévő ponthoz, ezt viszonylag egyszerű teljesíteni, csak ne legyen nagy a lendületed. Ha megvan, tolass hátra egyenesen, majd amint a kocsi orra engedi, szedd alá balra, hogy délnek álljon a gép, aztán finom gázt neki. A 3. és 4. pont a DNy-i sarokban lévő rámpa tetején van, a kúp középen áll, tehát a lejtőt a baloldalon kell venned, és itt maradva ráfordulni balra a 4. pontra - pont annyi helyed van, hogy ne ess le, és a kúpot is békén hagyd; a legurulásnál figyelj, mert van egy aljas kúp a lejtő aljában! Tulajdonképpen az ötödik már egyszerű, hiszen itt csak annyi a dolgod, hogy megkerülod a kúpokat, mivel ezek az EP két oldalán helyezkednek el, tehát amolyan rutinpályás beparkolásnak is tekinthetjük.

Megjegyzés: van egy trükk, amivel rengeteg pénzt kereshetsz! Minden egyes rekorddöntésed megduplázza ugyanis a nyereményt - az első alkalommal ez 200 dollár lesz. A trükk az, hogy amint odaérsz az utolsó ponthoz, és irányba állsz, állj meg, és csak akkor gurulj be, mielőtt az óra lenullázódna, és csak egy másodperc maradt hátra! Ezután hajts vissza oda, ahol a gép állt, szállj ki, szállj vissza, és újra indul a móka - most két másodperc maradjon, azaz egy másodperccel megdöntöd a rekordodat, és máris 400$ a tiéd. Ezzel a módszerrel - egy ráérő kollégával elvételei alapján bizonyítottan - akár 23 "szintet" is teljesíthetsz, ami - nem tévedés, utána lehet számolni! - 838 860 800 dollárt eredményez! Már a 10. rekord is 100 ezer fölött fizet, a 14. pedig túllépi a másfélmilliót. Sajnos van egy kis bibi - a fejlesztők is rájöttek erre, ezért eltér a PS2 és a PC/Xbox megvalósítás. A PS2-s eredeti verzióban az egyes EP-k közti idő összeadódik, így ott a fenti módszer tökéletesen működik. A másik két verzióban az első 6 kísérletnél elvették az extra időket, így ott azt kell tenned, hogy hatszor 1 másodperccel a vége előtt kell begurulnod, a hetediknél már jöhet a 2 mp, a nyolcadik után a 3 mp és így tovább, ezzel persze valamivel kevesebb pénzhez jutsz. Lehet egyébként trükközni is: mielőtt az első EP-be hajtva elindítanád az órát, nagyon finoman félretologathatod a problémás helyeken lévő kúpokat, helyet csinálva a manőverezéshez - mint említettem, a félretolás nem hiba, csak ha felről a baba...

III.8.3.1.3. Test Track

Helyszín:	Downtown motocross-pálya
Elérhető:	a "Phnom Penh '86" küldetés után
Időlimit:	nincs, időverseny
Jármű:	Landstalker
Jutalom:	$100 x a rekorddöntések száma
Típus:	2 kör teljesítése, az összes EP-n áthaladva
EP-k száma:	38
Nehézs. fok:	közepes

A pálya a nyugati part legészakibb pontja; a Hyman Condótól északnak indulva kétszer kanyarodj jobbra, kunkorodj el az úttal keletnek, aztán a "Degenatron" tábla alatt boríts le balra, a két ház közé, és baloldalon ott lesz a pálya (vagy egyszerűbb, ha a Hyman garázssora előtt átvágsz a sikátoron, és döngetsz egyenesen a tábláig).

A játékban a nehézséget maga a paripa adja, hiszen a Landstalker iszonyú könnyen borul. Ha billen, tekerd a kormányt a borulás irányába, ezzel általában visszateheted a gépet az útra. Ha fejre áll, azonnal kigyullad, ezzel véget is ér a buli, ráadásul a roncs a pályán marad, így ha visszamész egy új autóért, és rögtön újraindulsz, az első körben ezt is ki kell kerülnöd. A pénzjutalomhoz annyit: ha mondjuk 3 perc alatt lezavarod a kört első nekifutásra, kapsz 100$-t. Ha a második próba ideje 2:59, azaz sikerül az előző rekordodat megdönteni, 200$-ral leszel gazdagabb, és így tovább. A sikeres teljesítés utáni második próbálkozásnál megjelenik a pályán négy robbanós hordó, mint akadály, ha csak koccantod őket, nincs probléma, csak ne szállj bele a lejük izomból, és ha mellettük borulsz fel, fuss az életedért. A negyedik érvényes kísérletnél egy Black Rancher volánja mögött felbukkan egy gumibottal felszerelt biztonsági őr, aki üldözőbe vesz, így ha szert akarsz tenni eme, csak itt megjelenő járműre, ez a tökéletes alkalom rá... Nehezítés az is, hogy rekorddöntéseknél gyakran elered az eső - csak maradj a földúton, hanyagold a füvet, akkor nem lesz gond.

III.8.3.1.3. Trial By Dirt

Helyszín:	Downtown motocross-pálya
Elérhető:	a "Phnom Penh '86" küldetés után
Időlimit:	nincs, időverseny
Jármű:	Sanchez
Jutalom:	$100 x a rekorddöntések száma
Típus:	2 kör teljesítése, az összes EP-n áthaladva
EP-k száma:	38
Nehézs. fok:	könnyű

Helyszín ugyanaz, mint fent, és a cél is ugyanaz, megérinteni az EP-ket két kör alatt, a leggyorsabban. A pályát az óramutató járásával ellenkező irányban kell teljesítened. Ha elesel, nincs gond, 15 mp áll rendelkezésedre, hogy visszaszállj egy motocross-gép nyergébe. Nehezítés, mint fent, azaz eső, a 2. körtől piros hordók, a 4., érvényes kísérlettől kezdve pedig három haiti legény, bozótvágóval, egy-egy szép Black Sanchez nyergében, én rögtön bevittem a garázsomba egyet (szállj le, ők is leszállnak, pattanj a gépre, menj ki az útra, ismét kászálódj le, várd meg, míg letelik a 15 mp, és viheted a verdát). Némi gyakorlással szerintem nem nagy kaland a rekorddöntés.

Fontos megjegyzések a motocross-versenyekhez!

- Sajnos a program ismert hibája miatt hol a Landstalker, hol a Sanchez, hol mindkettő eltűnik a starthelyről. Ilyenkor egy járművel hajts ki az útra, menj egy kört, és gyere vissza!
- A PS2 verzióban mindkét versenynél a nehezítések az első próbálkozástól kezdve élnek, ez nyilván azért van, mivel lényegesen könnyebb a járművek terelgetése a konzol játékvezérlőjével, mint billentyűzettel.
- Mindkét versenyt kell teljesítened a 100%-hoz, ezek együtt adnak +1%-ot. Sajnos van egy programhiba a statisztikában is: mindkét verseny neve mellett a Landstalkeres rekord szerepel legjobb időként.
- Több helyütt olvastam, hogy előfordul: ha a motoros versenyt sikeresen abszolválod mondjuk kétszer, és utána állsz neki a terepjárós köröző sznek, ennek végrehajtása után megkapod az emelt, rekorddöntésnél járó összeget, azaz esetünkben a 300$-t, így érdemes minél többször lepörgetni az egyébként is könnyebb Sanchez-futamokat. Nálam ez nem működött; de a játék programozási hibái elég kiszámíthatatlanok...
- És még valami: a "Clone Crazy" küldetésnél leírt időhúzásos taktika itt is működik, tehát menj végig, és állj meg a cél előtt, jó sok időt hagyva, így újabb és újabb rekordokat dönthetsz meg, újabb milliókhoz segítve magad...

III.8.3.2. Verseny RC (távirányítós) járművekkel (Top Fun)

Keleten 2, nyugaton 1 "Top Fun" feliratú furgon vár rád, amelybe beülve távirányítós autóval, repülővel és helikopterrel teheted próbára ügyességed - szó szerint, hiszen itt megint a gamepad kontra billentyűzet misztériumába bonyolódhatunk bele. Konzolosok örülhetnek. A sikeres teljesítésért mindenkor 100 dollárt kasszírozhatsz. Ha ki akarsz szállni a küzdelemből menet közben, nyomd meg a tűz gombot (bal egérgomb), ekkor a gép felrobban, és a játék lefújja a versenyt. Ha a 100%-ra hajtasz, mindhármat meg kell nyerned.

> **Megjegyzés:** a már sokszor emlegetett programhiba miatt időnként nincs a helyén az autó, ilyenkor valami járműben kell menni egy kört az épület vagy helyszín körül.

III.8.3.2.1. RC Baron

Helyszín:	Vice Point, North Point Mall parkolóház
Elérhető:	a játék kezdetétől
Időlimit:	nincs, időverseny
Jármű:	Top Fun RC Baron repülőgép
Típus:	3 vetélytárs ellenében verseny, az összes EP-n áthaladva
EP-k száma:	28
Nehézs. fok:	nehéz

A parkolóház tetején, annak északi végében áll a kocsi. Három ellenfeled van, a könnyebbség az, hogy ők lassabbak nálad, azaz ha az élre állsz, és nem hibázol nagyokat, simán nyerheted a küzdelmet - a sikert ugyanis az első helyezés jelenti. Sajnos elég béna az EP-rendszer térbeli leképzése ebben a játékban, elég nehéz betájolni a "foltokat", ezért mindenképp a körök legközepében kell áthaladnod, hogy érvényesnek számítsa be a gép. Fél szemmel közben figyeld a radart is, hiszen ott láthatod, a következő (sötétebb vörössel jelölt) célpont jelenlegi szintedtől feljebb vagy lejjebb van-e. Abban biztos lehetsz, hogy elsőre nem fog összejönni a buli, kell 3-4 kísérlet, míg megtanulod a pályát és buktatóit.

III.8.3.2.1. RC Bandit

Helyszín:	Vice Point, strand
Elérhető:	a játék kezdetétől
Időlimit:	nincs, időverseny
Jármű:	Top Fun RC Bandit autó
Típus:	3 vetélytárs ellenében verseny, az összes EP-n áthaladva
EP-k száma:	50
Nehézs. fok:	közepes

Ez a verseny egy épített pályán zajlik, ez a Malibútól számított 5. és 6. kereszteződés közötti magas fehér épület mögött van a strandon, (vagy a North Point Malltól visszafelé az 1. és 2. leágazó). 2 kört kell megtenned, próbálj meg tempót autózni, az enyhe kanyarok miatt a féket nem nagyon kell használni, inkább a gázzal játssz, és persze kerüld el a buckákat és a partoldalt. Az ellenfelek sajnos elég jók, úgyhogy nem nagyon van hibázásra lehetőséged. Az első helyen kell végezned.

III.8.3.2.1. RC Raider

Helyszín:	Escobar reptér, teherterminál
Elérhető:	a "Phnom Penh '86" küldetés után
Időlimit:	nincs, időverseny
Jármű:	Top Fun RC Raider helikopter
Jutalom:	$100
Típus:	Haladj át az összes EP-n, minél rövidebb idő alatt
EP-k száma:	20
Nehézs. fok:	közepes

A legdélibb hídról (Washington Beach - Little Havana) átérve indulj a kikötő felé, majd boríts le jobbra, a reptér irányába. A harmadik (íves) leágazón kanyarodj be, ennek végében van a teherterminál, jobbra van egy nagy parkoló, amint ide behajtasz, balra kell látnod a furgont (ha nem látod, menj egy kört...).

Szerencsére ellenfél nincs, de így is izzadni fogsz, mivel a Raider egy eszméletlenül érzékeny szerkezet, nagyon könnyű vele átesni, bukfencelni. A pálya is aljas, sok pont van elrejtve a sárga csíkos betonrámpák közé, ahol szűk a hely, és elég gáz, ha a 19. EP-nél amortizálod le a gépet, ráadásul a radaron sincs feltüntetve a következő pont, tehát az első pár próba mindenképp az irányítás és a pálya begyakorlásával fog eltelni.

III.8.3.3. Helikopter pontversenyek
Miután végeztél a "Rub Out" küldetéssel, négy helikopterversenyben teheted próbára képességeid, egy-egy Sparrow-t terelgetve, bizonyos számú ellenőrzőpontot sorban megérintve. Szerencsére az egyetlen ellenfeled az óra, úgyhogy gyakorlásra kiváló mókák. Részletes itinert nem fogok írni, hiszen a radaron minden rajta lesz, a szokásos jelölésekkel, azaz a háromszögek mutatják, a célpont a pozíciódhoz képest felfelé vagy lefelé van-e; a rózsaszín jel az elérendő pont, a sötétvörös a következő, így előre megtervezheted az ideális útvonalat. A sikeres célba érésért kemény 100$ üti a markod. Természetesen, ha a gép a verseny közben megsemmisül (ami nem kizárt, mivel sok terepakadályt kell kerülgetned - különösen vigyázz a rendőrlámpákra és a kicsit irreálisan nagyra nőtt pálmafákra!), veszítesz, de a helikopterek újratermelődnek, úgyhogy bármennyit próbálkozhatsz. Gépet nem cserélhetsz, ha elhagyod a fedélzetet, a játék ezt is elvetélt kísérletnek tekinti. A három feladat teljesítése a 100% újabb feltétele.

III.8.3.3.1. Ocean Beach Chopper Checkpoint
EP-k száma: 17
Nehézs. fok: könnyű

Az Ocean View hoteltől indulj délnek, az első utcán jobbra, át az aluljáró mellett, ezzel szemben, az apartman-ház (itt parkol egy Hermes) tetején. Feljutás helikopterrel, vagy a 3.-4. Unique Jumpban leírt módon, a Pay 'n' Spraytől északra lévő parkolóház lépcsőjéről átugratva egy PCJ nyergében, és jó ütemben lefékezve. Egy kört kell menned, a vége aljas, az említett Hermes közelében, az első szint magasságában van a jel.

III.8.3.3.2. Vice Point Chopper Checkpoint
EP-k száma: 17
Nehézs. fok: könnyű

Amint a golfszigetről átérsz a keleti partra, az első kereszteződésben fordulj le balra, majd rögtön, még a kereszteződés előtt boríts le jobbra, be egy boltíves átjáróba. Amint a papalánkban balra rést látsz, menj be, megtalálod a gépet. Egy kört kell tenned, cél a Links View Apartment teteje.

III.8.3.3.3. Downtown Chopper Checkpoint
EP-k száma: 29
Nehézs. fok: közepes

A helyet egyszerű megtalálni, mert elméletileg már ezerszer jártál ott: az irodaház, ahová be lehet menni, egyrészt itt van/volt egy titkos csomag, másrészt szerepet játszik a filmstúdió "G-spotlight" küldetésében. A Prawn-szigetről átérve a híd lábánál le kell borítani balra, az épület és a korlát között, és délnek indulva, jobbra, a második növényszigetnél be, fel a lépcsőn. Mielőtt bekanyarodnál az irodához, ott kell, hogy álljon a gép. Sajnos előfordul, hogy nincs ott, ekkor menj le az utcára, menj egy kört a háztömb körül, és vissza, ha igaz, megjelenik a madárka.

A feladat azért nehezebb, mert a 16. EP az ismert patkó alakú épület udvarában van, a szobor mellett, ami különösen óvatos terelést igényel, majd hamarosan, a 21-es pont után át kell repülni a toronyház testében lévő alagútszerű folyosón. A vége egy fán van, legyél óvatos, főleg, ha már füstöl a járgány...

III.8.3.3.4. Little Haiti Chopper Checkpoint
EP-k száma: 21
Nehézs. fok: könnyű

E gép fellelési helye elég bonyolult módon írható le, szerencsére itt van a 32. Unique Jump, úgyhogy lapozz oda, és lásd az ottaniakat. A reklámtáblás tetőn áll a helikopter, így vagy hasonló madárral, vagy az UJ-nál leírt módon, a konténeres rámpáról egy PCJ-vel vagy Sanchezzel felugratva érheted el (ha már rosszban vagy a haitiakkal, érdemesebb repülve becserkészni a helyet). A menet egy jókora kör ebben a negyedben, Little Havanna érintésével, és szerintem a négy közül a legsimább ügy.

III.8.3.4. Versenyek a stadionban
A Hyman Stadiont gondolom, nem kell már bemutatnom, a nyugati part északnyugati csücskében terpeszkedik. Kissé rejtve, de itt is található három verseny, melynek teljesítése feltétele a 100%-nak. A trükk abban áll, hogy ezen etapokra csak este 8 és éjfél között jelentkezhetsz, ekkor megnyílik a középső bejárati ajtó a lépcső tetején, belépve ott találod magad az arénában. Hogy a három verseny közül melyikben, azt a stadionhoz vezető út felett lógó, és a bejárat tetején látható hirdetőtáblán találod meg.

Mivel a versenyek nem tartoznak a legkönnyebb mókák közé, és az időpont is kötött, ezért azt javaslom, úgy 14 óra magasságában ments egyet a Hyman Condóban, így pont este 8 körül kerülsz vissza a játékba, és már mehetsz is a stadionba, ha pedig nem úgy jön össze a dolog, ahogy szeretnéd, a visszatöltéssel kezdheted elölről a mókát.

> **Megjegyzés:** a legfőbb gondom nekem azzal volt, hogy valami sajátos programozói döntés értelmében a versenyeket vaksötétben rendezik meg (jó lehet nézőnek lenni), és hiába toltam fel a fényerőt maximumra a monitoron és a játékban, továbbra se láttam semmit a pályából. Így kénytelen voltam az nVidia beállító paneljén, a Color Correction ablakban feltekerni a fényességet, illetve a gammát (játék közben is lehet, ALT+TAB működik). Nem tudom, ATi kártyákon ez jelentkezik-e, mindenesetre nem dicsértem meg a Rockstar illetékeseit...

III.8.3.4.1. Bloodring
Egy Bloodring Banger volánja mögött kell ebben a roncsderbiben vitézkednod, egy ritka csúszós sárral feltöltött arénában. A cél a megadott időt (Target time) elérni; ez úgy történik, hogy elindul a stopper a nulla felé, neked pedig, mielőtt elfogyna az idő, el kell jutnod a sárga ellenőrző ponthoz, ha ezt megérinted, néhány másodperc (12, ha jól sikerült elkapnom) hozzáadódik az órához, mindezt addig kell eljátszanod, míg az aktuális időd eléri, illetve átlépi a célidőt. Fentiek egyszerűnek tűnnek, ám persze nem ilyen sima a dolog, hiszen vannak ellenfelek is, akik megpróbálnak minden eszközzel lebeszélni céljaidról, kiütni a versenyből, és helyetted begyűjteni az EP-ket, épp ezért az ütközések elkerülése az életben maradás és a siker egyik záloga. Lássunk pár szabályt és tanácsot:

- Legyen nálad valami géppisztoly, ha beszorítanak, legjobb a kocsiból kilőve megszabadulni ellenfeleidtől;
- Ha beléd szállnak, kocsid sérül, ám az a sebzés, amit te okozol az ellenfeleknek, a te autódon nem jelenik meg.
- Ha egy ellenfél megsemmisül, jutalmat kapsz, függetlenül attól, hogy a halálos sebzést te okoztad, vagy sem.
- Ha a kocsid fejre áll, a játék automatikusan talpra állítja, ezért a stabilizálással ne törődj.
- Ha az EP mögötted van, jobb hátratolatva megérinteni, mint forgolódni.

Ha sikerül a buli, a jutalom 1000 dollár, plusz 100 minden egyes megsemmisült ellenfélért, és még egy extra: a stadion fölépcsőjétől balra, azaz a déli oldalon mindig találsz két Bloodring Bangert, az egyik egy Glendale, a másik egy Oceanic alapmodellre van építve. Menettulajdonságuk viszont korántsem az "ősöké"...

III.8.3.4.2. Dirt Ring
Egy újabb pontverseny, egy Sanchez nyergében kell 32 EP-t összeszedned. A pálya elég rafkós, és bizony nem könnyű. Időlimit nincs, ám a jutalom az elért szintidő függvényében változik, az alábbiak szerint:

- 5 perc alatt: 50 000 dollár
- 10 perc alatt: 10 000 dollár
- 10 perc felett: 5 dollár

A 100%-hoz nincs megadva szintidő, az egyetlen feltétel, hogy teljesítsd azt az összes EP begyűjtésével, így azt javaslom, első nekifutásra nyugodtan bízelődj el a pályán, ez legalább annak megismerésére, és a későbbi időre futás megtervezésére is alkalmas. Az akadályok közül van, amelyiket gyors

tempóval érdemes letámadni, akadnak azonban lassú menetet igénylők is, és lesz, ahol csak wheelivel, azaz felemelt orral tudod az EP-t elérni, ezt mind ki kell tapasztalnod. A keskeny palánkok a legnehezebbek, ezeket pozicionálás után, jó tempóval tudod abszolválni, persze párszor le fogsz zakózni (főleg a falakról, ó, hogy gyűlöltem érte a programozókat!), épp ezért a feladat nehézsége türelmed fokától függ... Ha leesel a gépről, fél perced van, hogy visszakászálódj a nyeregbe. Ha ki akarsz szállni a versenyből, a pálya közepe felé, egy kis dombon álló rózsaszín aurába kell begyalogolnod.

III.8.3.4.2. Hot Ring
12 körös verseny, ahol egy Hotring Racer volánja mögött, a 16. pozícióból indulva kell az első három hely valamelyikén végezned ahhoz, hogy a 100%-ba beszámítson teljesítményed. Természetesen a jutalom a helyezés függvényében változik:

- 1. hely: 5000 dollár
- 2. hely: 1500 dollár
- 3. hely: 500 dollár

Ebben a versenyben kerülnöd kell az ütközést, hiszen ez amortizálja a géped, és ha nullára fut annak élereje, felrobban, ez automatikus diszkvalifikációt jelent. A boxba hajtva (Pit Stop) helyreállíthatod gépedet, ez persze veszélyezteti az aktuális pozíciódat - ezt csak úgy 1/4 életerőnél javaslom igénybe venni, amikor már nagyon forró a szitu (és persze a 11. körben már lehet hazardírozni is). Érdemes ezért figyelmesen hajtani, ha előtted kakaskodás tör ki, inkább lassíts, és próbáld meg kikerülni a balhét. Természetesen a kocsiból kilövöldözés itt is segíthet távol tartani a keménykedő ellenfeleket. Ha ki akarsz lépni a versenyből, hajts ki a kapun, amelyen a pályára kerültél.

III.8.4. Lőgyakorlat, avagy fegyvervizsga
Miután lezavartad a Malibu "The Shootist" küldetését, elérhetővé válik ez a móka, melyet az első pályán kell teljesítened. Ha 30 pontot sikerül összeszedned, kapsz 500 dollárt. A fő cél a 45 pont átlépése, ekkor ugyanis Tommy egy különleges képesség, a "Fast Load" birtokába jut, ezzel lövöldözésnél eliminálod az újratöltést, mint olyat, ami például a rakétavetőnél vagy a mesterlövészfegyvernél nem elhanyagolható dolog - és persze a 100% eléréséhez is szükséges. A szabályokat lásd az említett küldetésben, azaz a hátsó bábu 3, a középső kettő, az elülső 1 pontot ér; és a pont csak akkor számít, ha a figura mind az öt alkotórészét lebontottad. Ha biztos a kezed, az idő elég arra, hogy csak a leghátsó bábuval törődj, ezzel elérve a 45 pontot (ez ugye 13 "ölést" igényel). A küldetésnek vége, ha lejár az idő, illetve elfogy a lőszered. Érdekes taktika lehet, ha a két első bábu testét lefaragod, de a fejét meghagyod, ekkor ugyanis az üres kereten át tudsz lőni, és nem kell megvárnod, míg elmegy takarásból a célpont. A gyakorlatból a szóköz vagy a jobb CTRL lenyomásával bármikor kiléphetsz, ez érvényteleníti az addigiakat. A jobb SHIFT lenyomásával átlépheted a pálya elején megjelenő oktatószöveget. Ha ismételni akarsz, menj ki a boltba, majd gyere vissza a pályára.

III.8.5. Unique Stunt Jumps
A GTA3-hoz hasonlóan Vice Cityben is rengeteg ugrató és rámpa várja a bátrakat, egy-egy szebb mutatványért (Insane Jump) kellemes összegeket lehet bezsebelni. Ám épp úgy, mint ott, itt is van néhány kiemelt hely, ahol egyedi produkciókat lehet bemutatni. Ezek kivitelezése szükséges a 100%-hoz, és díjazásuk is magasabb: az első ugrás 100$-t ér, ez az összeg minden sikeres produkció után újabb százassal nő (200, 300, stb.), így a 36. ugrás végére 66 600 dollárral leszel gazdagabb (hmm, 666?). Mint eddig, most is meg kell felelned egy, a játék által felállított követelménynek, hogy elfogadja, "regisztrálja" ugrásodat. Azt, hogy egy Unique Jumpról van szó, az eldobbantás pillanatában látod, hiszen a kamera külső nézetben, moziszerűen mutatja a mókát, és a leérkezés után derül ki, megkapod-e a jutalmat, erről a nagy "UNIQUE STUNT BONUS!" felirat és az alatta megjelenő pénzösszeg tájékoztat. Ha ez nincs, az ugrás nem érvényes, újra próbálkoznod kell.

Miután megjelentek a motorok a játékban, az egész egy teljesen új dimenziót kapott. Lesznek olyan mutatványok, melyekhez kötelező lesz a kétkerekű, és itt elsősorban a PCJ-600-as versenygépről beszélünk, hiszen sem a robogók, sem a chopper nem alkalmas ilyesmire, esetleg a Sanchez jöhet még szóba. Autóknál továbbra is a jól gyorsuló, nagy végsebességű gépeket kell erre használni, a jól bevált Infernus, Banshee, Cheetah, Stinger mellé azért egy-két újabb is társul, például a Comet vagy a Phoenix, illetve a Sunshine autószalon küldetéseinek végigpörgetése után a Hotring Racer.

Motoroknál van pár dolog, amire figyelni kell. Ha túl meredek az elrugaszkodási szög, a gép átbillenhet, és ha Tommy barátunk teste a talajjal párhuzamos, vagy ennél meredekebb helyzetbe kerül, leeshet a nyeregből! Épp ezért még a baj előtt érdemes a felállás (Turret up) gombbal előre helyezni a testsúlyt, ezzel módosítani a röppályát. Természetesen ennek ellenkezője is hasznos, azaz ha lapos a szög, a testsúly hátrahelyezésével (Turret down) nagyobb ívbe kényszerítheted a gépet (orr felhúzása), azáltal növelheted a repülési időt és a megtett távolságot - de a jó egyensúlyi helyzet megteremtése kulcsfontosságú! Érkezéskor ideális, ha a gép hátsó kereke fog először talajt, és minél laposabb szögben. Ha azonnal meg akarsz állni, a normál féket és a kéziféket egyaránt használd - ám mivel a kéziféket használatakor a paripa valamely oldalra ki fog törni, ellenkormányzással stabilizáld a helyzetét.

Említessék meg itt az Insane Jump és a motorok viszonya is. A rámpák jó része alkalmas bizonyos trükközésre - például a legtöbb esetben, ha egy rámpát oldalról kapsz telibe, a motor elfordulhat a függőleges tengelye körül, és ez egyrészt a statisztikai oldalon mutat jól, másrészt több pénzt is kapsz érte. A testsúlyáthelyezés is hasznos lehet, ugyanis ha majdnem leesik hősöd, azt a pozíciót átfordulásnak értékeli a játék (hiszen bukfencet nem lehet bemutatni motorral, épp a lepottyanás miatt), és ez is pénz és dicsőség. Mindezeket persze nem egészséges vízfelület felett bemutatni, és mindenképp jó, ha embered páncélban és teljes életerővel vág neki a mókának - no és friss motorral, hisz összetört géppel nem túl biztonságos dobbantani...

Az alanti felsoroláshoz még annyit: Vice City kaszkadőrmutatványainak rámpái és maguk a feladatok kissé összetettebbek és sokszor nem egyértelműek, ezért egy jóval részletesebb leírást közlök mindehhez.

III.8.5.1. Keleti sziget

Unique Jump 1 és 2, Ocean Beach
Ezt a két ugrást csak Cortez első küldetéssora után tudod végrehajtani!

Amint végeztél az ezredes első körével, megnyílik az út nyugatra - és megnyílik a jachtkikötő is, az északi, 1. kapu (Pier 1). A stég közepétől kinyúlik egy ág balra, délre, ennek végében találod a rámpát. A túloldalon ugyanezt kell majd megismételned, azaz érdemes összekötni a két ugrást, hiszen egyenesen, lendületből mindkettőt könnyen teljesítheted, csak megfelelően gyorsuló gépet kell szerezni hozzá - például a kikötőben, a két kapu között álló PCJ tökéletes erre, de a szintén ott várakozó Infernus is megfelel a célra. A második ugrás végén az összes féket vesd be, persze csak finoman, nehogy Tommy lerepülve a vízben landoljon.

Az egész feladatban talán a kijutás a legnehezebb - keletre van egy rámpa, melyen át a partra juthatsz, csak jó nagy lendülettel tűzz neki, mert nem kicsi a távolság. A móka előtti mentés itt különösen ajánlott...

Unique Jump 3 és 4, Ocean Beach
A déli Pay 'n' Spray északi szomszédja egy kétszintes fehér épület. Ennek udvarában van egy szűk, két szakaszos lépcső, a felső tetején páncéllal. A garádics maga a rámpa! Motort kell használnod, a bejárattól jobbra áll egy PCJ-600, ő lesz a megfelelő társ. Szerencsére a lépcsővel szemben van egy hosszú átjáró, itt elég lendületet tudsz venni. Mielőtt ezt tennéd, olvasd el a következő szakaszt is!

A fenti ugrásnál a szomszédos apartman tetején kell landolnod. A 4. ugrás innen indul, a rózsaszín, délre néző rámpán kell ugratnod a szomszédos épület tetejére, vagy legalább annak pereméhez kell hozzáérned. Mivel ez

utóbbihoz nagyon rövid a ráfutási szakasz, a legjobb, ha a két ugrást egyben zavarod le - elég nehéz, de nem lehetetlen.

Az első ugráshoz nem kell nagy lendület. Menj az említett átjáró végébe, majd guruló előre addig, ahol balra a sövény kezdődik. Innen told neki, majd a lépcső tetején, az elrugaszkodás pillanatában engedd el a gázt, és nyomd le Tommy testsúlyát (turret down), így levágod a repülés ívét, de a lendület elég lesz ahhoz, hogy elérd a tető közelebbi szélét. Ebben a pillanatban már told is neki a gázt, csutkára, persze, csak ha talpra érkeztél a tetőre, szembe az új rámpával. Az ívtől függően vagy hagyd kifutni az ugrást, vagy, ha nagyon lapos lenne, húzd hátra a mocit (turret up), hogy legalább a hátsó kerék érje a tetőt - itt már az se baj, ha fejre esel (ahogy én), a lényeg, hogy valami érintse a célterületet.

Unique Jump 5, Ocean Beach
Ez az ugrás a borostyános parkoló tetejéről indul - az Ocean View hoteltől délnek indulva kétszer jobbra, kis gurulás után balra lesz egy bejárat, tekerj fel a tetőre. Egy dupla rámpa áll a délnyugati sarokban, neked dél felé kell dobbantanod, célpont a szemben lévő krémszínű, okkerdíszítésű ház teteje. Megfelelő lendülettel nem lesz gond - ha fenn akarsz maradni, mindkét féket használd, de ha jól érkezel, megpróbálhatsz egy merész továbbdobbantást, hiszen a tető pereme tökéletesen alkalmas egy jó ugratásra. Autóval, motorral egyaránt teljesíthető a feladat.

Unique Jump 6, Ocean Beach
Az Ocean View Hoteltől jobbra, majd rögtön jobbra, a sikátorba, az épület mögé. A háztömb végében, a nyugati oldalon lesz egy raklap, mint rámpa. Ezen kell dobbantanod, természetesen északra, a cél a baloldali, lapos tető, illetve ennek "vonzáskörzete" - mondanom se kell, PCJ kötelező. Elég nehéz behatárolni, mikor fogadja el az ugrást a játék, a megfelelően nagy magasság és távolság a mérce, az én érvényes kivitelezésemnél előbbi 26, utóbbi 250 láb volt. Próbálkozz, nem nehéz a dolog, hiszen nagy a ráfutási hely, és tiszta, akadálymentes a terep.

Unique Jump 7, Ocean Beach
Az előbbi ugrást letudva told neki tovább északnak a sikátorban. Egy utcán áthaladva meg fogod látni balra a következő rámpát, ismét raklapok, ezúttal az ellenkező irányba, azaz északról délre haladva, ismét motorral. Ez már nehezebb feladat, ugyanis azt kell elérned, hogy ne érj neki a túloldali, jobbra lévő épület falának, és valahol a villanyoszlop mögötti szakaszon landolj, illetve a magas épület melletti alacsonyabb, fehér épület felső részét, tetejét érintsd. Emiatt abszolút a raklap bal oldalát kell elkapnod, ami igen nehéz, hiszen pozícionálnod kell, és mivel a ráfutáshoz használt köz nem egyenes, egyenesen nem is tudod kivezetni a gépet, mindenképp előtte, lendületben korrigálni kell. Próbálkozz bátran, lesz benne pár méretes zakó...

Unique Jump 8, Washington Beach
Az előbbi ugrás után hátra arc, megyünk tovább ebben a sikátorban északnak. Balra lesz egy vaslépcső, "6" a következő páciens, ismét északról ugrunk délnek, célpont a szemben, kissé jobbra lévő tető (vagy annak léptere, ha nagy a lendületed). Érdemes a középső sötét csíkot tartani rávezetésnek, a rendőrcsillag előtti egyenes szakaszát persze, aztán engedni neki, és a lépcsőt enyhén a középvonaltól jobbra elkapni (vagy merészebben balról jobbra, átlósan felnyomni, de ez kockázatos). A PCJ ismét megfelelőnek tűnik.

Unique Jump 9, Washington Beach
Ha még megvan a motor, tovább ebben a sikátorban, északnak. Az utolsó háztömb elején két lépcső is van, mindkét oldalon. Ehhez az ugráshoz a jobboldalit használjuk, mégpedig keletről, nyugati irányba, cél a rendőrőrs épülete, a "találati felület" nincs megszabva, rá kell kenődnöd. A nehézséget itt a ráfutási szakasz okozza, nyilvánvaló, hogy nagyot kell haraposnod, azaz egészen a part mellvédjétől nekinyomni, keresztezve az autóutat, ami bármely napszakban elég zsúfolt. Legjobb, ha a lépcső aljától elindulsz egyenesen, keletnek, hogy megnézd, honnan kell indulnod, ez nagyjából az egyik lámpa mellől lesz, azt, és a mögötte álló pálmát jobbról elhagyva.

Unique Jump 10, Washington Beach
Vissza az előző ugrás színhelyére, a két lépcsőhöz, ezúttal a másikat fogjuk igénybe venni, azaz északról délre ugratunk, ebből az irányból a sikátor jobb oldala mentén. Cél a szemben lévő tető, illetve ennek körzete. Itt megint a ráfutási helyet kell kiszámolni, a kis köz előtte elég rövid, épp ezért talán nem árt hátrébbról, akár a füves dombról nekivágni, ám itt vigyázni kell a kis járdaszegélyre, jó lendülettel ez sem akadály a PCJ-nek.

Unique Jump 11, Washington Beach
Az előbbi ugrás kiinduló körzete, azaz a kis sikátor végében, ha szembe állsz ezzel, jobbra, a butiksor falánál lévő deszkapalánk. A Malibu felől észak-dél irányban kell ugratni, ezt már kocsival is lehet, elég az első tető felett átrepülni, aztán utána bárhol leeshetsz. A ráfutási szakasz hosszú, persze a járdáról az enyhe ív miatt le kell menni a fűre, ezért esőben nem ajánlott a produkció.

Unique Jump 12, Washington Beach
Érdekes feladat következik. Irány a Washington Mall, ez ugye az Ocean View kórház mellett van, a déli hídról leérve jobbra. Ennek oldalában van egy spirális lépcső, ez vezet fel a tetőre. Menj fel, felérve jobbra, kövesd a fehér nyilat. A túloldalon, az ÉNy-i sarokban állj meg! Itt van lefelé egy rámpa, az alsó placc, majd szemben a rámpa felfelé, ez mögött pedig a feljáró pereme. Nos, ez a felfelé tartó rámpa lesz az ugrató. Ha elsétálsz ide, szemben, kissé balra látsz egy háztetőt, három ventilátorházzal és egy vaslépcsővel. Ez a cél - mégpedig úgy, hogy a lépcső közelében állj meg!

A feladatot mind motorral, mind egy jól gyorsuló sportautóval teljesítheted. Motorral jó irányzék a fehér nyíl, ennek irányát tartva, az említett sarokból nem lehet gond, a lefelé rámpa tol egy picit a lendületen - természetesen, ha kicsi az elán, át fogsz bukni az épület peremén.

Unique Jump 13, Washington Beach
Nos, ha minden baba, fenn állsz az előbb említett tetőn, remélhetőleg egy még használható vassal. Délre van egy háztető, titkos csomaggal, ha még nem gyűjtötted be, most megteheted, simán át lehet ugratni oda és vissza, a cél nem is ez.

Menj fel a vaslépcsőn tempósan, hogy átugorj a szemben lévő tetőre - fél méter, de le lehet esni. Szemben van három ventilátorház, egyik D-É irányban, a másik kettő Ny-K tájolással. Ezek a nyerők, pontosabban ebből az északi, az elfordult rámpa mögötti - ez is adja a nehézséget, hiszen jól ki kell centizni, hogy pont elférj mellette, persze egy picit lehet "csalni", azaz enyhén átlósan, az épület síkját követve tolni neki. Cél a szemben lévő épület teteje, illetve ennek oldala, légtere.

Unique Jump 14, Washington Beach
A Washington Beachen lévő rendőrőrs (a szerszámbolttól nyugatra, a folyó túlpartján) déli oldalán, a vízparton található egy betonrámpa, pont szemben az épület mögötti utcával - ez is a ráfutási szakasz. Jól gyorsuló autóval, vagy egy PCJ-vel nem gond, a vizet kell átvinni.

Unique Jump 15, Washington Beach
Nos, ha szerencsésen megérkeztél az előbb, fordulj a szerszámbolt felé. Ennek keleti oldalán, azaz a vízparton van egy parkoló, benne homokkupac. Ez a következő ugrató. A Starfish-hídtól indulva, a bolt északi fala mellett jó elvágtatni, átlósan-egyenesen, kis korrekcióval. A forgalom miatt talán autóval biztonságosabb a dolog - a cél ismét a folyó leküzdése.

Unique Jump 16, Vice Point
Következő célállomásunk a Malibu, nem lesz nehéz megtalálni, a szerszámbolttól át keletre, és északnak, pont "nekimész". Állj ennek háttal, délnek fordulva, a vízparti gyepre. Ahol fent a három út összeér, van egy híd, ezt kell átugratni, az északi oldalán megtalálod a betonrámpát. Szép hosszú a ráfutási szakasz, középen told neki, pálmafának nem megyünk, és esőben se próbálkozz.

Unique Jump 17, Washington Beach
Ezt a rámpát már biztos kiszúrtad a Malibu előtt van a füvön, K-Ny irányban. Ismét a folyót kell átvinni, ám elég széles itt a víz, a ráfutási szakasz pedig szinte semmi. A legbiztosabb, ha elmész a Malibutól keletre lévő víztorony előtti placcra, és innen tolod neki erővel, természetesen korrigálni kell majd, és érdemes a rámpa jobb oldalát elkapni. A repülési szakasznak tisztának, magasnak kell lennie, különben nem adja meg a gép kísérletet - próbáld meg a fa stégen túl letenni a gépet! A legjobb eszköz a PCJ, de egy Banshee vagy Infernus is bejöhet.

Unique Jump 18, Washington Beach
Ehhez az ugráshoz mindenképp PCJ-re lesz szükséged. A szerszámbolttól irány észak, az építkezés területe (a palánkkal elkerített). Menj fel a három pallón, a tetején jobbra, látsz egy D-É tájolású vörös gerendát, ez az ugrató, és egyben a ráfutó is. Csontegyenesen állítsd be a mocit, hogy ne kelljen korrigálni, aztán nyomd le a kézifféket, húzd rá a gázt, amikor felpörgött a drága, engedd ki a satut, és hadd szóljon. A dobbantás előtt közvetlenül húzd fel a gép orrát (wheelie - turret down), és a levegőben is majdnem átbukásig tartsd ki - ugyanis a szemben lévő épület falának kell kenődnöd, és ez bizony emberes távolság.

III.8.5.2. Prawn Island

Unique Jump 19
A szigetre érve rögtön balra át, már látod is a rámpát, ezen ugrass fel a tetőre. A cél a másik házon lévő magasabb placc, ezért próbáld meg a rámpa jobb oldalán tolni neki, hogy a belső, nyugati ugratón repülj át. Ha a külsőt kapod el, vagy sikerül átugranod egyből, nincs gáz, a túloldalon a tető széle felkunkorodik, így visszaugrathatsz ide. Ha feljutottál a magas szakaszra, jobbra, nyugatra már látod is az "igazi" ugratót - a filmstúdió területére kell bejutnod, nem hozzáérve a kerítésnek, a mögötte lévő épület tetejét érintve.

Odabent szedd össze a titkos csomagokat, aztán valahogy juss ki - például a DK-i sarokban lévő lépcsőn, vagy a Packert a rácsos kapuhoz állítva, és ezen kiugratva a motorral vagy a DK-re lévő (hamburger-díszlet mögötti) Patriottal.

III.8.5.3. Starfish Island

Unique Jump 20
Szerezz be PCJ-t, szükséged lesz rá! A szigeten bármelyik irányból jössz is, a második utcán fordulj be, ez ugye azon egyenes út, mely a főutat összeköti a "patkóval". A végében állj meg - majdnem szemben, picit jobbra fogsz találni egy átjárót, egy barnás színű és egy fehér kerítés között, mely a vízpartra visz. Itt hajts be, és kövesd a fehér falat, azaz a végében, vele együtt kanyarodj jobbra, keletnek. Fogsz találni egy bejáratot, hajts be, és kerülj előre, a ház déli oldalára. A bejárati lépcső maga az ugrató! Ezzel szemben egy nyílást találsz a sövényben, a garázs mellett, ez a ráfutó, nem hosszú, úgyhogy menj egészen a végébe, aztán csutkára a gázt! A cél: a háztól keletre lévő gyepes kert felett átrepülni úgy, hogy minimum az ez után lévő sövényben landolj - aki igazán ügyes, azon is átugrathat!

III.8.5.4. Nyugati sziget

Unique Jump 21, Escobar Intl. Airport
Irány a repülőtér! A fő terminál előtt fogsz találni egy nagy hirdetőtáblát egy szörfössel, és ha megvizsgálod, láthatod, hogy ez egy 3D-s plakát - a hullám mögött pedig megtalálod a rámpát magát! Erről kell felugratnod a főépület tetejére. Nem nehéz, hiszen északra ott az a másik, kisebb reptér, úgyhogy szép nagy a ráfutási pálya. Az egyetlen, amire figyelned kell, hogy jó helyen kapd el a rámpát, hiszen csontra a jobb oldalát kell megfognod. Autóval, motorral egyaránt teljesíthető a feladat, előbbivel a pozicionálás picit nehezebb.

Az elkövetkező 7 ugrás mind a nagy reptéren zajlik, motorral, autóval egyaránt végrehajthatóak, bár előbbivel picit könnyebb, ám kétségtelenül nagyobbat is lehet esni vele...

Unique Jump 22, Escobar Intl. Airport
A bejárattól indulva kövesd a kerítést balra, tehát előbb keletnek, majd délnek, és hamarosan belefutsz az első ugratóba, mely egy gurítható lépcső. Cél a szemben lévő épület (VC Transport Police) alacsonyabb melléképületének teteje (csak a tető számít!). Nem okozhat gondot, hiszen a nekifutáshoz az egész reptér a tiéd...

Unique Jump 23, Escobar Intl. Airport
Vissza a reptérre, a bejárattól irány dél, a különálló, ÉK-DNy tájolású kifutópálya. Ennek ÉK-i végében találsz két fém rámpát, egy laposabb, és egy meredekebb, ez utóbbi lesz a mi barátunk (ha szembe állsz velük, a baloldali). A feladat: átvinni tisztán a kerítést, és valahol a túloldalon letenni a gépet az útra. Ismét nagy a ráfutási pálya, úgyhogy hajrá.

Unique Jump 24, Escobar Intl. Airport
Ismét a reptér, a következő 3 ugrást a két hosszú kar (ág, alagút, folyosó) fölött fogjuk bemutatni, melyek a főépületből nyúlnak ki (ezen lehet onnan a repülőkre jutni).
Az első dobbantás a keleti kar végében, ennek keleti oldalán álló lépcsőn lesz, cél a kar felett tisztán átrepülni.

Unique Jump 25, Escobar Intl. Airport
Következik a másik, azaz nyugati kar, ennek keleti oldalán egyetlen lépcsőt találsz, ugyanaz, mint fent, azaz a karon kell csont nélkül átugratni.

Unique Jump 26, Escobar Intl. Airport
Még egy ugrató van a fenti, nyugati kar nyugati oldalán, egy repülő déli oldalán. A lépcső kissé távol áll a kartól, ráadásul picit el van fordítva, így nagyobb lendület kell az ugráshoz, és valószínűleg a túloldalon az oldalágat fogod telibe kapni, úgyhogy ezt friss géppel próbáld meg kivitelezni, nehogy bennégj...

Unique Jump 27, Escobar Intl. Airport
Az É-D tájolású két kifutó közül a keleti és a "ferde" ÉK-DNy-i pálya metszéspontjában áll egy radarállomás. Ennek északkeleti oldala előtt találsz egy hasáb alakú jelzőtáblát, sárga alapon fekete feliratal (S | T8 | S - nyilakkal). Ez maga az ugrató - az épület alacsonyabb tetejét, a gerincet kell átvinned, tehát pont szemből nem egészséges elkapni, inkább az épület tájolásához kell igazodnod, a rámpa jobboldalát elkapva, akár olyan áron is, hogy a ferde dobbantás miatt "átmész dugóhúzóba".

Unique Jump 28, Escobar Intl. Airport
A fenti radarállomással még nem végeztünk. A dél-délnyugati oldala környékén áll egy magányos lépcső - nem fogod eltéveszteni, ez az egyetlen a közelben. Nem kell semmiféle vonatkozásban vagy dimenzióban a radart bevonni az ugrásba, a lényeg, hogy azon jóval túl, a füvön landolj, a legjobb, ha sikerül a gyepet leküzdve a kifutóra érkezni, de itt a távolság a lényegesebb - ha teli erőből, csont egyenesen kapod el a rámpát, nem lesz probléma.

Unique Jump 29, Little Havanna
Ezt az ugrást picit nehéz elmagyarázni, úgyhogy figyelmesen olvasd el az alábbiakat!

Kiindulópontnak vegyük a "Screw This" szerszámboltot, mely ugye a radaron is fel van tüntetve kalapácsikonnal, így könnyen odatalálsz. Ezzel szemben, északra fut egy út, indulj el ezen, kanyarodj le az első utcán balra (Ny), majd az elsőn jobbra (É). Jobboldalon hamarosan látsz egy garázssort - ide kell (vagy kellett) hozni Cortez ezredes "Sir, Yes Sir!" küldetésében a tankot, pontosan a fenti útvonalon. A garázsok után lesz egy egyszintes, halvány rózsaszín épület, ezt követi egy alacsony, narancsszínű, "Parking" feliratú objektum, e kettő között kanyarodj be, és pont szembe, délre látsz egy rámpát. Most olvasd el a következőket!

A rámpa egy tetőre vezet, ennek végében egy ventilátordoboz, mint ugrató, melyen átrepülhetsz a szomszéd épületre. Itt végig kell menned, egészen a

déli szélére, ott egy újabb rámpa, ezen a következő háztetőre fogsz átjutni, és ez már maga az "igazi" ugrató, azaz ennek a lapos, lejtős tetőnek (ami igazából egy ventilátorburkolat) a végéről kell átrepülnöd az utca felett, a szemben lévő épület tetejére.

Az egész ugrássor lényege a lendület, melynek nem szabad megtörnie egy pillanatra sem - én épp ezért ehhez egy jól gyorsuló autót ajánlok, hiszen ha motorral bizonytalan vagy, elesel, akkor kezdheted az egészet elölről. A nyitó rámpán, ami a talajszintről indul, simán hajts fel, hogy ne dobjon meg, ennek tetejéről állítsd egyenesbe, irányba a gépet, aztán hadd szóljon. Amint átértél a második tetőre, kis korrekcióra van lehetőség, viszont az ugratás épületén már nincs semmi mozgástér, ott csak nagy sebességgel és lendülettel tudod regisztrálni az ugrást.

Unique Jump 30, Little Haiti
Következő állomásunk az északi Pay 'n' Spray. Innen indulj délnek, le az első utcán jobbra, majd ismét jobbra. Amint eléred az első balos kereszteződést, állj meg, és szállj ki!

A lámpa után jobbra, két ház között nézz keletre, látni fogod a rámpát, ez fölött van egy rendőrcsillag. A rámpa segítségével átrepülhetsz a csatorna felett a Pay 'n' Spray mögé, ezúttal az érvényes ugráshoz a műhelyt kell eltalálnod, a teljes épület bejátszik, tehát akár az oldalát, akár a tetejét telibe trafálhatod.

A fő gond itt a nekifutás - az ugráshoz mindenképp motort ajánlok, mivel a legjobb, ha a rámpához közelebbi utca végéről startolsz, baloldalon, a járdán tolod neki végig, és az úthoz érve korrigálva állsz rá a helyes irányra.

Unique Jump 31, Little Haiti
Ha már úgyis ott vagy, ismét a Pay 'n' Spray legyen a kiindulópont. Úgy, mint fent, irány észak, az első utcán jobbra, és ismét jobbra - ott vagy, ahol az előbb. Most viszont a második baloson kanyarodj le, az utca közepén, jobbra látni fogod a rámpát, mely É-D irányban áll. Cél az utca túloldalán álló egykori buszon átrepülni tisztán, és valahol mögötte, jó távolságban talajt fogni. Elég nehéz megmondani, hogy mikor adja meg a játék a mutatványt; ahogy tapasztaltam, annak örül, ha a rámpát sikerül egyenesben telibe kapni - ez ugye a legnehezebb, mivel bár viszonylag hosszú a nekifutás a házak melletti füves csíkról, a rámpa picit el van fordítva, így egyenesen elkapni csak jól időzített korrekcióval tudod, épp ezért én inkább javaslom itt is a motort. Én az első három próbám során ugyan átvittem a buszt, sőt a fél házsort mögötte, mégsem kaptam meg a regisztrálást, mivel elfordultam a levegőben - amint azonban sikerült a jobb oldalát, csont egyenesen elkapnom, máris jött a mozis belassítás és a jutalom. Kétségtelenül ez a játék egyik legnehezebb ugrása, a 7. feladathoz hasonló, annak méltó párja.

Unique Jump 32, Little Haiti
Ismét vissza az északi Pay 'n' Sprayhez, ezúttal azonban északra indulunk. Számold a leágazókat, a harmadik baloson kell lekanyarodnod, ha jobbra tőled egy ronda zöld házfalat látsz, jó helyen jársz. Gurulj előre, lassan. Hagyd el egyenesen az első balos leágazást, menj tovább nyugatnak, és figyeld a radart - az utca közepén balra lesz egy átjáró, szürke csík mutatja, előtte hússzínű házfal, mint támpont. Ide kanyarodj be.

Szemben máris láthatod a rámpát, felette egy újabb rendőrcsillag. Cél átrepülni az utcán, és vagy átvinni a következő épületet (ez a szebb kivitelezés), vagy minimum elérni a ház déli szélén, neked háttal lévő hirdetőtáblát (kevésbé elegánsan rákenődni, mint bogár a szélvédőre). Az átjáróval szemben a sárga házban van egy beugró, ez jelenti az egyetlen segítséget a lendületnyeréshez, úgyhogy én inkább a PCJ-nek szavaztam bizalmat.

Unique Jump 33, Downtown
Ez egy nevezetes helyszín, itt van a Rampage 32, és szerepet kap Big Mitch "Hog Tied" küldetésében is - a belvárosi Ammu-Nationnal szemben lévő lépcsőről van szó. Ha elmész a fegyverbolthoz, délre tőle fut egy utca, itt van a tűzoltóság és a rendőrség is, az utca északi végében, a keleti oldalon van a lépcső, az ugrás célja az Ammu-Nation tetején landolni, ami nem nehéz. Hosszú a ráfutási szakasz, bár van egy kis törés az utca ívében, de ez nem lehet gond. Motorral nagyon látványos a buli, de ott mindenképp szükséges testsúlyáthelyezéssel az ugrás zenitjén korrigálni (Turret Down), különben Tommy akár le is eshet a gépről...

Unique Jump 34, 35, 36, Downtown
E három küldetést csak a filmstúdió utolsó küldetésében (G-spotlight), illetve annak végrehajtása után tudod lezavarni. Épp ezért itt nem is írom le újra, hiszen ott részletesen bemutattam a menetet. A 36. esetében használhatod az ott lenyitott tűzlépcsőt, így nem kell végigmenned az egész pályán.

III.8.6. Rampage
Az első játékból már ismerős lesz ez a feladatsor is, a szokásos őrjöngés: halálfej ikonokat kell keresned, ebbe belelépve kezdebe kapsz egy fegyvert, ezzel kell másfél perc alatt megadott számú ellenfelet megsemmisíteni. Annyi eltérés van az ottaniakhoz képest, hogy itt nincs kettős helye az ikonoknak, mindegyikből egy van, így ha nem jön össze a feladat elsőre, ugyanitt próbálkozhatsz újra. Az sem lesz megadva, milyen banda tagjait kell eliminálnod - ha kezdebe került a gyilokszerszám, azzal bárhová elmehetsz, ahol épp vagy, a játék végtelen számban fog generálni neked megfelelő áldozatot. Ha nem bukkan fel friss hullajelölt, menj kicsit arrébb, majd vissza, ezzel "megrugdoshatod" az illetékes programkódot. A lőszer ismét végtelen, így csak a feladatodra kell koncentrálnod. Azt talán nem is kell kihangsúlyoznom, hogy mindegyik feladat előtt érdemes maximumra állítanod az életerőt, és hasznos lehet a járőrküldetések és a pizzázás (150-es páncél és életerő), valamint a tüzes feladatoknál a tűzoltó-mentések (tűzállóság) lepörgetése is. És persze ne légy elbizakodott: ments minden egyes, sikeres őrjöngés után!

> **Megjegyzés:** több fórumon olvastam, hogy bizonyos játékosok érdekes hibába futottak. Ha volt náluk például egy rakétavető, és a soros Rampage is ezt adta kezükbe, a feladat végén nemcsak a praclijukból, de a készletükből is eltűnt az adott szerszám, és ez érvényes volt minden fegyverre. Ezt egyféleképp lehet megelőzni, ha a küldetés bevállalása előtt kezdebe veszed az ott használatos készséget (persze, csak ha van ilyen a hátizsákodban).

III.8.6.1. Őrjöngés a keleti parton

III.8.6.1.1. Rampage 1: Ocean Beach / 30 fő / Molotov koktél
Hely: Az Ocean View Hoteltől menj délnek, balra lesz a világítótorony. Az oda vezető ösvényen indulj el, a bokrok mellett megtalálod az ikont.

A koktéllal vigyázni kell, hiszen ha rövidre ejted, könnyen saját csapdádba eshetsz. Próbálj meg minél messzebbre dobni (a tűz gomb lenyomásának hosszával szabályozhatod a dobás ívét)! A hálás az benne, hogy ha jó a célzás, egyszerre lángra kap a teljes csapat, és rohangálva terjesztik a tüzet. Ha esetleg elsőre nem jönne össze, próbáld meg a világítótorony lépcsőjéről!

> **Megjegyzés:** ezzel a feladattal előcsalhatsz egy tűzoltóautót, így megpróbálhatod a hozzá kapcsolódó küldetéssort, különben várnod kell, míg megnyílik az út a nyugati partra, hiszen a játék egyetlen tűzoltóállomása ott található!

III.8.6.1.2. Rampage 2: Ocean Beach / 30 fő / gázolás
Hely: Menj le a strandra, majd indulj el délnek. Az ikon a vízparton van, a homokos rész és a füves világítótorony-terület szélén.

Fogj egy erős kocsit (pl. rendőrautó), ezzel vedd fel a küldetést majd nyomás vissza az út felé. A legtöbb embert a toronyhoz vezető aszfaltozott úton találod. Erővel hajts egy csoport közé, majd tovább, a déli csücsökben fordulj meg, és indulj vissza, majd egy-két száz méter után újabb hátraarc, és így tovább. A lényeg, hogy soha ne lassíts, mert ha kirángatnak a kocsiból, bajba kerülsz, és a pisztolyok is ártanak a kocsinak. Ha mégis kilőnék alólad a gé-

pet, fogj hamar egy másikat - esetleg erre gondolva a közelben beparkolhatsz egy tartalékautót...

III.8.6.1.3. Rampage 3: Ocean Beach / 10 jármű / rakétavető
Hely: Az óceán közepén. A "Cortez-féle" kikötőtől délre van három vízre ácsolt fakunyhó, kettő kész, tetős, a harmadik befejezetlen, vagy inkább lerombolt. Ezen van az ikon.

A küldetést a játék későbbi szakaszában tudod felvenni, amikor már vagy hajóhoz, vagy helikopterhez tudsz jutni. Mindkét eszközzel könnyen megközelíthető a hely, én a repülést választottam. Két megoldás van. Az első, hogy itt maradsz, és hajókra vadászol. A lépcsőn fordulj keletnek, arccal a legkeletibb kunyhónak. Két hajózási vonal van erre: az egyik ÉK-re, 10 óránál, a másik DK-re, 2 óránál, előbbinél a hajók a sziklák és a kunyhó felé, utóbbinál a te pozíciódtól indulva jobbra mozognak. Fordulj az egyik irányba, várj két-három másodpercet, ha felbukkan a hajó, adj neki, majd át a másik útvonal felé, és így forgolódj. Nekem elég hamar összejött a szükséges menyiség. Mivel mozognak az áldozatok, a legjobb, ha beállítod a "célnégyzetet" fix helyre, és amikor egy hajó orra eléri annak szélét, tüzelsz.

Ha esetleg nem sikerül a buli, helikopterrel elmehetsz például a kikötőépület tetejére, innen találsz majd elég áldozatot, illetve a kapuk elé leszállva, a kikötő előtt és a parkolóházban elég sok autó és motor, a kettes kapu mögötti stégnél pedig pár hajó vár a sorára. Megjegyzés: ezt a metódust kipróbálva, egy-két kísérletből azt tapasztaltam, az ügyeletes programkód nem szereti ezt a megoldást, azaz alig fog felbukkanni autó az utakon - a fejlesztők mindenképp azt szerették volna elérni, hogy ott helyben zavard le a mókát...

III.8.6.1.4. Rampage 4: Ocean Beach / 25 fő / puska
Hely: A Washington Mall tetején (a déli hídtól balra, az Ocean View kórházzal szemben). Menj fel a spirális felhajtón a parkoló tetejére, az ikon szemben, a nyugati oldalon van.

Nos, mivel a puskának kicsi a hatótávolsága, innen fentről elég nehéz lesz összeszedni a megfelelő számú áldozatot. Épp ezért azt javaslom, a kocsiddal állj a felső szint középső "hídjához" közel, és amint a fegyver a kezedben van, ugorj a gép orrára, majd le az épületbe - 5-10 egységet vesztesz a páncélból, ez kibírható. A másik trükk az, hogy ez a kedves sörétes első lövésre csak elfekteti az áldozatot. Épp ezért az a legjobb módszer, ha odamész egy csapathoz, beléjük lősz, majd a fekvő testekbe gyorsan két-három adagot pumpálsz még (a számláló itt segít, ha egy négyes csapatot eldöntesz, és csak kettőt lép a szám, gyorsan szórd meg a fekvőket). Az elején nézz körbe, ha a galérián nincs banda, menj le a mozgólépcsőn, odalent rendezkedj, majd ha itt elfogytak, menj fel - mialatt felfelé szaladsz, Tommy arra néz, amerre az ellenség van. Figyelj oda, hogy ha valaki fut utánad, hamar lődd le, ne bocsátkozz közelharcba, mert az viszi az időt!

III.8.6.1.5. Rampage 5: Ocean Beach / 25 fő / M4
Hely: Az Ocean View kórház mögötti utcában a jobb oldalon áll két nagy épület, előttük lépcső. Egy autóval kaptass fel a másodikhoz vezető garádicson, az ikon jobbra, a mellvéden van. Ugorj az autó orrára, majd az ikonhoz (vagy a kórház területén, az épület déli oldalán indulj el, keletre, fel a dombon, látni fogod a célod).

Az ikon felvétele után sétálj előre, majd guggolj le, így könnyebben és biztosabban célzol, és téged is nehezebb eltalálni. Válassz ki egy csoportot, és vagy kaszáld lassan el, vagy célozva egyenként sorozd ki a komákat. Ezután fordulj az ellenkező irányba, keress újabb áldozatot. Ha nincs ember, állj fel, "tolass" hátra, majd újra előre, ez újratermeli a népet - végső esetben menj a járdára, és itt fejezd be a munkát. (Érdemes a célzó mód után normál nézetbe váltani, és így befejezni a mészárlást, mert a nézőke szűkebb területet fog be!)

III.8.6.1.6. Rampage 6: Ocean Beach / 10 fő / katana
Hely: az Ocean View kórháztól indulj délnek, kanyarodj le balra a második utcán. Az út baloldalán csinos kis kockaházak állnak, élősövény-kerítéssel, díszkő burkolatos utakkal. Menj be az első bejáraton, az első és második ház közé, majd jobbra, ez utóbbi mögé. Az ikon egy pálmafa mögött van. (Más tájolásban: a Pay 'n' Spraytől északra lévő fehér, kétszintes épülettel szemben).

Nos, itt erősen eltér a konzolos és a PC-s megoldás. Ott egyszerűbb a helyzet, itt picit gázosabb. Ha elfektetsz pár embert, és tovább tüzelsz, Tommy rugdosni kezdi a fekvőt, mire abbahagyja, körbeveszik, közelharcban ismét rúg és út, közben szitává lövik... Épp ezért a következő technikát javaslom: fogj egy gyors autót, ezzel vedd fel a küldetést. Hajts egy csoporthoz, suhintsd meg a kardot, ha szerencséd van, lefejezel pár komát. Gyorsan vissza az autóba, padlógáz (akár el is gázolhatod a lövöldözőket), és minimum 2-3 háztömbbel menj arrébb, hogy az előző helyszínről ne találjanak meg a fegyveresek, szállj ki, suhogtass, és így tovább. Érdemes a kórház felé menni, itt, ha gáz van, felvehetsz némi életerőt, a fent említett, a Pay 'n' Sprayvel szomszédos fehér épület lépcsőjén pedig páncélt találsz. Előtte, utána mindenképp ments!

III.8.6.1.7. Rampage 7: Ocean Beach / 20 fő / láncfűrész
Hely: Ugyanaz a tömb, ahol az előbb voltál. Kerülj a túloldalra, lesz két szürke ajtó "TO LET" felirattal, az egyik nyitva, ezen belépve rögtön fordulj balra, ott az ikon. (Az épület a Rafaels ruhabolttal átlósan szemben van.)

A láncfűrész hálásabb fegyver, egyetlen határozott mozdulat, és az áldozatnak annyi. Épp ezért, eltérően a kardtól, itt a technika egyszerűbb: odamész egy csoporthoz, megtolod párszor a gépet, vagy egy csapat közepén körbeforogsz, aztán el onnan - ne hagyd, hogy Tommy nekiálljon trancsírozni a földön fekvőket, mert ez időveszteség, és az eszközzel nehezebb is mozogsz! Természetesen, ha pisztoly van valakinél, ő legyen a következő alany, függetlenül, milyen ruhában van. Szerintem az a legjobb megoldás, ha egy motorral közlekedsz a csoportok között, hiszen így elég, ha lenyomsz egy csapatot, elrobogsz egy másikhoz, ezzel sok időt spórolsz, sőt a zsarukat is kikerülheted.

III.8.6.1.8. Rampage 8: Ocean Beach / 25 fő / PSG-1
Hely: Indulj az Ocean View hoteltól délnek, és kanyarodj le az első utcán jobbra, ennek végében áll az a borostyánnal benőtt parkolóház, melyben Lance komával találkoztál. Menj fel a tetejére, a délnyugati oldalon van egy rámpa, ezen pottyanj le az alsó tetőre (ha nem akarsz sérülni, kocsival), az ikon ott van az egyik csücsökben.

Hálás feladat, a PSG-1 félautomata, azaz nem kell minden egyes lövés után tárazni. Simán célozz be egy csapatot, aztán fürgén, emberről emberre lépve lőj. Bármely testfelületet találod el, legyen az akár a végtag, az áldozat egy lövéstől elpatkol (a GTA3-tól eltérően egyik feladatban sem kell fejlövésre menned). Ha elfogy az alany, a legjobb trükk: elengeded a célzás gombját, elfordulsz a másik irányba, ekkor ott megjelenik egy csapat, célzás, tűz, majd zoom ki, fordulás, és így tovább - ha ez nem segít, sétálj arrébb a tető szélén, csak ne ess le.

III.8.6.1.9. Rampage 9: Washington Beach / 25 bandatag / MP5
Hely: Menj a Bunch of Tools bolthoz, a térképen kalapácsikon jelzi (a Starfish-szigetről lejövet jobbra). A parkolóban állva fordulj nyugatnak, előtted egy épület, menj fel a lépcsőn, balra, a narancssárga kerítés mögött, a rózsaszín házikó előtt ott az ikon.

A szerszámbolt előtti úton bőven találsz áldozatot, de a legjobb terep ez a placcon, az épület mellett és mögött. Rohangálj körbe, kaszálj le egy csoportot, aztán át egy másik helyszínre. Az MP5 igen nagy lőtávval bír, ha a medence hátsó sarkánál állsz, a lépcső tetején állókat bőven leszedheted - mindez azt is jelenti, hogy a pisztolyok hatótávolságán kívül vagy, úgyhogy karcolás se.

III.8.6.1.10. Rampage 10: Washington Beach / 30 fő / SPAS-12
Hely: Ahol az Ocean View hoteltől északra futó parti út elkanyarodik nyugat-

nak, áll egy nagy sárga hotel. Menj az épület mögé, azaz a keleti oldalra, picit északra, a ház tövében, a bokrok mellett látni fogod az ikont.

Ezzel is hamar megleszel, hiszen egy kedves, automata fegyverről van szó. A legtöbb áldozat a strandon, illetve a parti sétányon van, jó egy autónyi távolságból simán kinyírsz bárkit, támaszkodj a tűzgombra, és nyomva tartása mellett lépkedj emberről emberre, aztán futás a következő bandához.

III.8.6.1.11. Rampage 11: Washington Beach / 10 fő / PSG-1
Hely: ugyanaz a hotel, mint fent, ugorj át a sövényen, vagy a homokos részhez menve kövesd a fa "járdát", egy rámpa vezet fel az épület mögé. Itt egy uszoda található, az ikon a legmagasabb ugrótorony tetején vár.

A játék legkönnyebb feladata. Ne menj sehova, ideális a hely, célozz és lőj. Ha nem látsz áldozatot, zoom ki / fordulás / zoom, vagy sétálj hátra, és vissza előre.

Fontos! Sok esetben, ha a 10. őrjöngést elbukod, az ikon nem jelenik meg újra a bokroknál. Ekkor hajtsd végre a 11.-et, és a 10. ikonja megjelenik ennek helyén, a torony tetején!

III.8.6.1.12. Rampage 12: Washington Beach / 35 fő / "hajts-és-lőj"
Hely: a szerszámbolt nyugati oldalán futó útn menj északnak (a Starfish-hídról lejövet balra), ne fordulj el jobbra, hanem menj szinte egyenesen (ÉNy) a kis zsákutca / fordító / elágazóba. Az ikon ennek északi felében van.

Járműből lövöldözve kell eliminálni 35 komát, válassz, melyik gép szimpatikus számodra. Akik jól bánnak az autós lövöldözés gombjaival, azok valami fordulékony, dinamikus gépet, például kockataxit vagy járőrkocsit válasszanak, de például egy Comet se rossz erre a célra. Ám szerintem az igazán jó megoldás a motor - és ezek közül is a moped, például a közeli pizzériánál található Pizzaboy (rászállva nyomd meg a "küldetésvállaló" gombot, ezzel leállítod a futárszolgálatot), hiszen a kétkerekűeknél lehet előre lőni, ami hatalmas előny és könnyebbség. Indulj el a baloldali járdán, amint feltűnik a csoport, engedd el a gázt, szedd le az embereket, majd kakaót neki, előre, a hídnál fordulj meg, és gyerünk vissza. Nem érdemes lendületből lőni, a majdnem vagy teljesen megállás, gyors kaszabolás (picit jobbra-balra "ficeregve" az oldalsó emberkéket is leszedheted) és padlógáz jobb megoldás. Figyelj a rendőrökre - ezen a nyugati úton elég könnyű kitérni előlük a fűre. Ha esetleg lerángatnak a motorról, nem kell kétségbe esni: gyorsan lőj le minden körben állót, ez ugyan nem számít be az értékelésbe, de legalább vissza tudsz ülni a gépre.

III.8.6.1.13. Rampage 13: Vice Point / 20 fő / láncfűrész
Hely: Menj el a golfszigetre vezető hídhoz (az előbbi helyszíntől át a hídon a pizzériához, ennek nyugati oldalán fel). A híd tövében, jobbra, azaz északon van egy "lyuk", ahol lemehetsz a partra, áll itt egy hajó is. A stégen fordulj balra, nyugatnak, az ikon hátul, a híd alatt lesz.

A legjobb motorral (lásd fent, ismét hálás a moped!) lemenni az ikonért, tolatva, hiszen spórolni kell az idővel. Az áldozatok itt a parton, illetve fent az úton várnak. Állj az ikon mellé, vedd fel, pattanj a gépre, és vágtass fel az első csoporthoz. A taktika ugyanaz, mint a 7. esetében, itt is érdemes motorral közlekedni a bandák között - legjobb, ha kimész az útra, ott kaszabolsz, majd lepőfögsz a vízpartra, és hámozol tovább.

III.8.6.1.14. Rampage 14: Vice Point / 30 fő / rakétavető
Hely: A North Point Mall területén (északi csücsök, nagy hodály). Menj fel a második szintre, a középső "hídra", a nyugati oldalon van a Vinyl Countdown lemezbolt, ez előtt egy növényszigetben az ikon.

A rakétavető veszélyes fegyver, hiszen könnyen saját magadat robbanthatod fel, és ha megtámadnak, védtelen vagy. Épp ezért soha ne próbálj a korlát mellől lőni "elfele", mert biztos, hogy a képedbe kapod az áldást. Amint tiéd a pálya, nézz körül. Ha nincs fent ember, menj le, keress ott csapatot, és adj nekik, de mindig nézd meg, nincs-e akadály előtted - vagy egy épp átfutó ember, mert a program mindig a legközelebbi ellenséget veszi célnak.

III.8.6.1.15. Rampage 15: Vice Point / 35 bandatag / M4
Hely: North Point Mall, keleti bejárat mellett, délre.

Könnyű feladat. Amint felvetted a küldetést, fuss picit délnek, a kerítés mögé, ne közvetlenül mellé, hanem egy-két lépéssel hátrébb. Innen könnyen levadászhatod a népet, ők viszont nem érnek el, a kőfal mind őket, mind a rendőröket megakasztja, annyi eszük nem lesz, hogy megkerüljék a mellvédet... Ezzel a módszerrel viszont a célzás nem működik (használhatatlanul remeg a célkereszt), egyszerűbb, ha simán kaszálsz. Fordulj például balra, ra-ta-ta-ta, átfordulás jobbra, és így tovább, esetleg kis sasszé jobbra-balra, hogy újratermelődjön az alapanyag.

III.8.6.1.16. Rampage 16: Vice Point / 25 fő / Python
Hely: A North Point Mall keleti bejáratával szemben lévő narancssárga / barack / krémszínű csíkos épület ÉNy-i sarka mögött, a parton.

A jelzett épület ÉK-i oldalán, a mellvéd mögött találsz páncélt, ha elfogyott volna eddigre. A Python a legjobb kézifegyver, egy lövés egy ember, így pikpakk lekaphatsz egy-egy csoportot. Ráadásul a legnagyobb hatótávolságú: ha a ház sarkához állsz, az út túloldalán, szemben lévőket simán eliminálod, ők a kis 9mm-essel el se találnak. Forgolódj jobbra-balra, fuss le és fel, hamar végezni fogsz a feladattal!

III.8.6.1.17. Rampage 17: Vice Point / 30 fő / "hajts-és-lőj"
Hely: A North Point Malltól nyugatra van annak parkolóháza. Ezzel pont szemben van egy háromszintes, krémszínű épület, barack csíkokkal, aljában fekete portál (a sziget legészaknyugatibb épülete), oldalán széles rámpákkal. A nyugatin menj fel, balra ott lesz az ikon.

Minden erre vonatkozót láss fent, a 12. őrjöngésnél! A technika ugyanaz, én itt is mopedet ajánlok (van egy fixen az északi Pray 'n' Spray közelében), ezen a K-Ny-i szakaszon hajts fel-alá.

III.8.6.2. Egy kis vadulás Starfish Island szívében

III.8.6.2.1. Rampage 18: Starfish Island / 30 fő / gázolás
Hely: Keletről nyugatra hajtva a híd előtt fordulj jobbra (azaz az utolsó leágazás jobbra), rögtön balra lesz egy ház, bezárt kovácsoltvas kapuval. Állj a sövényhez egy kocsival, erről ugorj be, az ikon a felhajtón van. Parkol itt egy Admiral, ezzel északra, a pallón kiugrathatsz.

Természetesen ez a kocsi nem a legjobb a feladatra, érdemesebb magaddal vinni valami alkalmas járművet a feladatra. Az áldozatok főleg a kelet-nyugati út két oldalán sétálnak, sok gondod nem lesz, egyik járdán végig, gyorsforduló, vissza a másikon, és így tovább, csak ne állj meg, ne lassíts.

III.8.6.3. Ámokfutás a nyugati szigeten

III.8.6.3.1. Rampage 19: Vice Port / 15 jármű / rakétavető
Hely: A kikötő, a keleti úton belépve rögtön balra, keletre áll egy hajó, a második, azaz déli rámpán menj fel, az ikon szemben, az árboc mögött van.

A küldetés előtt érdemes valahogy eltorlaszolni az utat, van a közelben Linerunner, Flatbed, Packer (lásd a **"Járművek"** fejezetet), ezekből akár kettőt is bevethetsz, így legalább kettő a 15-ből már megvan... Jó helyen állsz, csak a hajóról ne nagyon mássz lejebb, mert könnyen a rámpa korlátjába lőheted a rakétát, ami elég negatív hatású. A kocsik balról, délről fognak jönni, általában első körben összejön a kellő mennyiség. Ha nem, jöhet a második kör.

Az első etapban mindenképp össze fogsz szedni két csillagot, és nekiállhatsz a járőrautók levadászásának (nem egyszerű feladat). Ha látod, hogy nem fog meglenni a penzum, az idő lejártával lődd tovább a zsarukat, így stabilan három csillagban maradsz, vedd fel újra az ikont, a folyamatosan érkező rendőrkocsikkal és helikopterekkel könnyebb lesz az életed - csak utána nehezebb, amikor le kell dolgoznod a négy csillagot, szerencsére a Pay 'n' Spray itt van egy köpésre.

III.8.6.3.2. Rampage 20: Vice Port / 35 fő / kézigránát
Hely: Menj a déli Pay 'n' Sprayhez. Indulj el mellette északra. Rögtön észrevehetsz balra, nyugatra egy meredek, füves partoldalt. Ezen mássz fel, az ikon a bokrok között van.

Nos, itt két megoldás is lehet. Az első a fájdalommentesebb, kimész a peremre (keletre), és innen hajigálod a bogyókat a megjelenő bandatagokra. Ötből háromszor ez a megoldás bejött, itt mondjuk a lábad alatt megjelenők a nehezebbek, de elég messzire szaladva megkínálhatod őket.

Ha mégse jönne össze, jön a keményebb meló, előtte mindenképp tápolj fel (a kikötő keleti bejáratánál van életerő és páncél). Ez a megoldás így néz ki: lemész a pályára, odasétálsz egy csoporthoz, és simán leejted a gránátot, azaz egy rövidet pöttyintesz a tűzgombbal, majd elrohansz, praktikusan az ellenkező irányba, a remélhetőleg ott álló következő csapathoz, és ezt ismétled. Itt a rendőrök jelentik a kihívást, de ha úgy veszed, ez a módszer olyan, mint a "hajts-és-lőj", azaz ide-oda rohangálsz és "tüzelsz", megállni, lassítani nem szabad.

III.8.6.3.3. Rampage 21: Escobar / 12 jármű / rakétavető
Hely: A reptér főépületének teteje. Feljutás helikopterrel vagy a Uniqe Jump 21 módszerével (a szörfös táblától).

Maradj a tetőn, ez a legjobb tanács. Feljutás előtt esetleg érdemes a bejárat előtt vezető "patkó" nyugati oldalára leállítani egy akadályt. Az ideális hely szerintem a nyugati "völgy" széle, a kocsik általában jobbról, azaz keletről érkeznek. Mint a többi hasonló Rampage esetében, itt is érdemes azt a megoldást követni, hogy fixen egy pontra beállítod a célkeresztet, és amint egy jármű orra eléri annak szélét, tüzelsz.

Ne add fel korán, lehet, hogy sokadszorra jön össze a kellő mennyiség! Két-három csillag esetleg itt is segíthet, mint a kikötőben. A földre esve egyébként nagyobb tömegben érkeznek az áldozatok, de itt nagyon sebezhető vagy.

III.8.6.3.4. Rampage 22: Escobar / 25 fő / SPAS-12
Hely: A reptér főépülete, délnyugati csücsök, a hátsó üvegfal előtt.

Elég könnyű feladat, a SPAS automata, a hely kicsi, rohangálj a földszinten, ha itt nincs ember, nézz körül a galérián, vagy rohanj ki az épület elé, majd vissza. A biztonsági őröket is bele kell venned a buliba, mert lőni fognak rád.

III.8.6.3.5. Rampage 23: Escobar / 15 jármű / minigun
Hely: A Fort Baxter légibázis keleti oldalán, a főben, ha keletről mész, látni fogod jobb oldalt.

Egyszerű, a minigun gyilkos, és elég sok jármű furikázik az úton. Sétálgass fel-alá, kaszálj jobbra-balra. Nem lehet probléma. Persze, ha épp rendőrgúnyában vagy, beugorhatsz a tankért is...

III.8.6.3.6. Rampage 24: Little Havana / 20 fő / Ruger
Hely: Menj a "Screw This" szerszámbolthoz, innen nyugatra, az utca végébe, balra lesz egy piros árnyékolós épület, ennek tetején volt egy csomag, és ott az ikon is, hátulról, lépcsőkön tudsz feljutni.

Könnyű feladat, maradj a tetőn, állj ki az ÉK-i sarokra, itt guggolj le, célozz és lőj. Ismételd ezt - azaz egy csapat leszed, feláll, elfordul a másik irányba, guggol és lő. Ha befutnak a mentők, még jobb lesz a helyzet, mindig lesz alapanyag. Sajnos a fejlesztők itt is belenyúltak az életünkbe, az igazi nyüzsgés akkor van, ha az utcán sétálgatva vadászol, kitéve magad a golyózápornak...

III.8.6.3.7. Rampage 25: Little Havana / 20 fő / mesterlövészfegyver
Hely: A Starfish-szigetre vezető híddal szembeni West Haven kórház alacsonyabb, déli szárnyának tetején.

Ehhez helikopterre lesz szükséged, és jó helyen is vagy - vadászgass nyugodtan. A test minden pontja játszik, mondjuk itt ciki a lassú újratöltés, de ha van türelmed kivárni a "fegyvervizsgát" (lásd ott), akkor ez se gond, de szerintem menni fog anélkül is. A trükk egyébként ugyanaz, mint eddig: zoom / lövés / zoom-gomb elengedése és átfordulás a másik irányba az újratermelődéshez.

III.8.6.3.8. Rampage 26: Little Havana / 10 fő / katana
Hely: Az előbbi helytől, azaz a kórháztól indulj északnak, az első utcán fordulj le balra, majd rögtön jobbra, a sárga fal mögötti nyílt területre. Szemben, északnak, a kék-fehér csíkos felhőkarcoló aljában, a rakodóajtók előtt látni fogod az ikont.

Előtte utána mentés, és max. életerő... Újra a katana, újabb fájdalmas küldetés. Ugyanaz a tanácsom, mint a Rampage 6 esetében: autóval menj, állj egy kisebb (ideálisan 3 fős) csoporthoz, ugorj oda, suhogtass párat, majd vissza a gépbe, és tűzz arrébb 3 utcával. Kegyetlen!

III.8.6.3.9. Rampage 27: Little Havana / 25 fő / puska
Hely: a kórháztól nyugatra lévő, utcák által határolt területen, Little Havana szívében, van egy kis házak alkotta négyszög, ezek 3 kosárpályát fognak közre, az ikon itt található. (E tömb északi oldalán van a mosoda, ahol melegítőbe bújhatsz.)

A tömböt legjobb északról megközelíteni, a sok kis rózsaszín ház között, a sarkon álló zöld, egyszintes épület felől. Miután felvetted az ikont, ide is fuss vissza. A többi ugyanaz, mint a hasonlóaknál (Rampage 4): rövid hatótáv, nagy szórás, közepes sebzés - tehát teríts le egy csapatot, és a fekvőkbe még lőj egyet. Itt is jó leguggolni, kisebb a támadható felületed, és pontosabb a célzás. Aki biztosra megy, közvetlen közelről durrantson, bár ha nem talál elsőre, bajba kerülhet.

III.8.6.3.10. Rampage 28: Little Haiti / 30 fő / Tec-9
Hely: Az északi Pay 'n' Spraytől délre haladva kanyarodj be az első utcán jobbra. Szemben, jobbra látsz egy deszkakerítést, felette táblán "Lifes A Bitch" felirat (leghátul pedig a nyomda). E kerítés mögé menj be (volt itt egy csomag is), és told előre magad, az ikon a terület északkeleti végében van.

A Tec-9 pontatlan, lassú, gyenge, kicsi a hatótávolsága - borzalmas. Egy előnye van: könnyű, így futás (nem sprint!) közben is tudsz lőni vele. Gyakorlatilag ez teszi alkalmassá egy Rampage céljára.

A legjobb megoldás szerintem, ha járművel mész az ikonért, majd kimész az útra, keletre, a két ház között, és eltépsz északnak, a harmadik lámpa előtt jobbra, a rózsaszín ház előtt van egy adrenalin pirula. Ezzel a feladat első percét könnyítheted meg. Ezután kezdj el futni egy csapat felé, és lőj folyamatosan, majd ha elindulnak feléd, hátrafelé kocogva osztd tovább őket. A házak között könnyen elinalhatsz ezután, másik utcába, másik csapathoz. Így se lesz leányálom...

III.8.6.3.11. Rampage 29: Little Haiti / Escobar / 35 fő / SPAS-12
Hely: Mint az előbb, a Pay 'n' Spraytől indulj délnek, kanyarodj le az első utcán jobbra, és told neki végig, nyugatnak, kis sikánnal el a nyomda déli fala mellett, majd az út végén kanyarodj jobbra, északnak. Ahol az út elkanyarodik, szemben van egy nagy tábla, "Welcome To Hell" felirattal. Ennek lábánál, a rácsos kirakatú épület mellett megy egy kis köz, le az óceánhoz. A végében, délre lesz az ikon.

Időnyerés miatt érdemes a kis közön betolatni, és a felvétel után kirobogni az útra, ezzel pár másodperchez jutsz, hiszen sprintelni nem lehet, és nem is szabad a Spazzyval. A többi már ismerős lesz. Jó hatótáv és hatásfok, géppisztolyszerűen pumpálj tele egy csapatot, kocogj fel vagy le az utcán, és ezt ismételd.

III.8.6.3.13. Rampage 30: Downtown / 30 fő / M60
Hely: Ahol délről a belvárosba érve kettéágazik a pálya, nyugatra ott áll a Moist Palm Hotel. Az épület alatti átjárón behajtva kanyarodj jobbra, a fal tövében megtalálod az ikont.

Ismét nyerhetsz kis időt, ha járművel veszed fel a küldetést, majd kirobogsz a főútra. Semmi probléma nem lesz ezzel, hiszen nagy lőtáv, nagy tűzerő, hamar meglesz a 30 áldozat. Ne feledd: ahol a keleti pálya kanyarodik, jobboldalon, a fehér épületben páncél, ha szükséged lenne rá.

III.8.6.3.14. Rampage 31: Downtown / 35 fő / "hajts-és-lő"
Hely: Menj a Well Stacked Pizzériához - a belvárosba érve délről bármelyik pályán balra az első utcán, pont nekimész. Az épülettől délre egy sikátort találsz, itt van az ikon.

Mint eddig is, a motorokat favorizálom ennél a küldetésnél - éspedig ismét, mint a Rampage 12 esetében, a Pizzaboyt, ami ott áll a pizzériánál; pattanj rá, kapcsold ki a futármókát, menj az ikonhoz, vedd fel, és tűz vissza az útra. Az észak-déli úton érdemes fel-le hajtani, nem megállva, nem lassítva. Délen a pizzéria előtti füves placc, északon a kórház oldalában egy kiöblösödő szakasz használható megfelelően tempós visszafordítóként.

III.8.6.3.15. Rampage 32: Downtown / 25 fő / Python
Hely: Az Ammu-Nationnal szemben, délre van egy lépcső, amely a Unique Jump 33 (és Big Mitch "Hog Tied" küldetésének) színhelye. Ennek tetején van az ikon.

Egyszerű feladat. Fuss vissza az utcára, menj ki a K-Ny-i pályára, itt sok bandatag, használd ki a Python jó lőtávolságát! Nem lehet gond, persze páncél legyen rajtad...

III.8.6.3.16. Rampage 33: Downtown / 40 fő / Molotov
Hely: Indulj keletre az Ammu-Nationtól, és figyeld a baloldalt, meg fogsz látni egy nagy, fehér, soklépcsős épületet. Itt állj meg, menj fel a lépcsőkön, fent vár az ikon.

Ilyet már csináltunk, ugyanaz, mint a Rampage 1 esetében. Az úton sok áldozat van, az egyetlen nehézség ismét a távolság kiszámítása, de jól megszórva a pályát nem lehet gond. Itt is a rendőrökre kell figyelned, hiszen védekezésképtelen vagy - bár sprintelni tudsz, így legjobb, ha tisztes távolba rohansz, és onnan hajítasz eléjük egy palackot, vagy például visszahúzódsz a lépcsőre, és a fejükre pottyantod... Természetesen, ha már leporgetted a tűzoltós küldetéssort, és tűzálló vagy, lényegesen könnyebb a móka, ilyenkor simán beállsz a fiúk közé, és elengeded a palackot.

III.8.6.3.17. Rampage 34: Downtown / 30 fő / minigun
Hely: Az előző őrjöngéstől valami járművel indulj el északnak az épületek alatt, nemsokára meg fogod látni a furcsa szobrot. A placc előtt lépcső, ettől jobbra, keletnek, az ajtó előtt van az ikon (azaz a szobortól délre).

Felvéve pattanj gépedbe, és hajts ki északra, az útra, itt lesz elég alapanyag. Nagyon könnyű a dolog, hiszen a minigunnak nagy a hatótávolsága - egyszerűen pécézz ki egy csoportot, és balról-jobbra kaszálva terítsd le őket. Egyre vigyázz: a fegyver pár lövésétől lángra kap egy jármű, és nehezen tudsz rohanni - tehát ha befut egy rendőrautó a közeledbe, próbáld meg csak az embert kioperálni...

III.8.6.3.18. Rampage 35: Downtown / 30 fő / lángszóró
Hely: a stadiontól (legészaknyugatibb pont) északra van két helikopter-leszálló. Ezekhez közel, a járdán találod az ikont.

Kicsit cikis küldetés, mivel a bandatagok a fegyvered láttán rémült menekülésbe kezdenek, és te nem tudsz olyan gyorsan futni. Én épp ezért azt javaslom, hogy valami járművel hajtsd végre a feladatot, például egy Sanchez ideális, hiszen a legtöbb áldozat a stadion környékén, és fent a bejárat előtt van, ahová lépcsőn kell feljutni, a terepmotor erre kiváló, és ugye egy áll is a közelben, a motocrosspályán. Szóval fel a motorra, menj egy csapat mögé / mellé (elég szép a hatósugara a lángnak!), leheld meg őket, aztán tovább a következő csoporthoz. Ha nem jön össze elsőre, ne csüggedj, elég idegőrlő a küldetés!

III.9. Fegyverek

A Vice City a fegyverek terén is nagyot lépett előre. Hatalmas arzenál került a játékba, ráadásul ezek jó része (legalábbis a lőfegyverek) immár felismerhetően és azonosíthatóan valódi modellek alapján készült. Az igazi változást is ez generálta: megjelent az osztályalapú fegyverkezés. A különféle gyilokszerszámok 10 kategóriába vannak sorolva (bár az első nem igazán játszik be ebbe, erről alább), és mindegyik kategóriából csak egy lehet Tommynál - egyfajta pisztoly, egyféle géppuska, és így tovább. Ha egy olyan szerszámba botlasz, melynek "osztálytársa" már nálad van, a TAB lenyomásával cserélheted ki a kettőt. Figyelem! Fontold meg ezt a lépést, ugyanis sajnos a régi szerszám elveszik, tehát ha nem válik be az új társ, így jártál, mehetsz a régi kedvencet megvenni vagy összeszedni. Még egy fontos információ: a lőfegyverek jó részének lőszere kompatibilis egymással, azaz ha belefutsz pl. egy géppisztolyba, annak lövedékei átkerülnek hozzád, függetlenül attól, hogy felveszed-e a cuccot, vagy sem. Ezt a lehetőséget mindegyik osztálynál megemlítem.

III.9.1. Speciális "rekesz"
Ide egyetlen tárgy kerül majd, a fényképezőgép a filmstúdió 4. küldetésében, sokat tehát nem fogsz vele találkozni.

III.9.2. Kézifegyverek
Tommy a sitten megtanult pár fogást, úgyhogy a közelharc elég látványos most, az ökölcsapások mellett kellemes rúgások is tarkítják a koreográfiát.

III.9.2.1. Ököl
A kéz mindig kéznél van...

III.9.2.2. Bokszer
Új elem, hálás, hiszen lényegesen nagyobbat tudsz ütni vele, jó, ha mindig nálad van. Sajnos elég "illékony" valami, azaz nálam rendszeresen, minden ok nélkül eltűnt Tommy kezéről...

- Ocean Beach; az Ocean View Hotel mögött
- A Malibu kidobói használják

III.9.3. Közelharci fegyverek
A csendes gyilkolást számos eszköz segíti a GTA3-ból megismert standard baseballütő mellett. Érdekesség, hogy ezek egy része szimpla háztartási eszköz, illetve szerszám, épp ezért a jó öreg Ammu-Nation mellett megjelentek a szerszámboltok is, ahol pénzért beszerezheted ezeket a készségeket.

III.9.3.1. Csavarhúzó
Megfelelő kézben gyilkos eszköz válhat ebből az ártatlan szerszámból (aki például emlékszik a jelenetre a Féktelenül elejéről, ahol Dennis Hopper megkínálja vele a biztonsági őrt, annak nem kell többet magyarázni...)

- Tooled Up, North Point Mall - 10$
- Bunch of Tools, Vice Point - 10$
- Screw This, Little Havana - 10$

III.9.3.2 Golfütő
A golfütő 250-300 grammos nemesacél vagy titán feje megfelelő lendítés után egy mozdulattal képes bárkit átadni a feledésnek.

- Rögtön jobbra a Leaf Links Golf Club bejárata után
- A golfozóknál
- A golfautókban (Caddies), ha nincs más szerszám nálad, és egy ilyenbe beleülsz, átkerül egy hozzád (ez ugyanígy fog működni a San Andreasban is)

III.9.3.3. Kalapács
Újabb népszerű gyilokszerszám, számos filmben sújtott le már (bennem a Visszavágó egyik jelenete maradt meg, ahol a szadista figura izomból lesújt vele Mel Gibson lábujjaira - "Mi történt veled? -Elkalapáltak...").

- Tooled Up, North Point Mall - 20$
- Bunch of Tools, Vice Point - 20$
- Screw This, Little Havana - 20$

III.9.3.4. Gumibot
A zsaruk alapfelszerelése, gyakorlott használattal védekezésre, támadásra egyaránt jól használható.

- Washington Beach rendőrőrs (balra, az öltözőben).
- A rendőröknél

III.9.3.5. Baseballütő
Nem hiszem, hogy be kellene mutatni őt, régi barát.

- Bunch of Tools, Vice Point - 80$ (a "Jury Fury" küldetés után kapható)
- Ocean Beach; az Ocean View Hotel mögött

III.9.3.6. Kés
No végre, igazi kés is került a játékba! A Cápákkal például egész "West Side Story"-féle jeleneteket lehet lenyomni...

- Tooled Up, North Point Mall - 90$ (csak a "Back Alley Brawl" küldetés után kapható)
- A Malibu felső irodájában (a "The Job" küldetés után).
- Ocean Beach; a Maison Wenifall mögött (a sziget délkeleti csücske, a Pole Position-től DK-re)

III.9.3.7. Húsbárd
Sikítozó csajokat kergetni a holdfényben fürdő Washington Beach süppedő homokjában... nos igen, ez egy stílusos és hatásos fegyver!

- Tooled Up, North Point Mall - 50$
- Bunch of Tools, Vice Point - 50$
- Screw This, Little Havana - 50$
- Vice Point, a "Well-Stacked" pizzéria mögött (itt áll a Pizzaboy motor is).

III.9.3.8. Bozótvágó (machete)
"És lesznek még kések... bazi nagy, éles kések... a kés csendes... minél kisebb a zaj, annál boldogabb a raj. Kés a profiknak, pisztoly a nyomiknak." És ugye Mr. Vorhees is tudna mesélni e készségről...

- Bunch of Tools, Vice Point - 100$ (a "Jury Fury" küldetés után kapható)
- Screw This, Little Havana - 100$ (a "Jury Fury" küldetés után kapható)
- A Starfish Islandra vezető híd déli oldalán, a járdán, a kis boltív alatt.
- A "Pole Position" mixerénél

III.9.3.9. Katana
Ó igen... amikor Bruce Willis a Ponyvaregényben meglátta a pult felett csillogó kardot, leemelte, és elégedett arccal elindult, hogy megmentse Marsellus Wallace-t Zed és perverz haverja karmai közül... úgy tűnik, a Rockstaros fiúkra is hatott a jelenet. Én a sok eszköz után őt választottam társamul a játékban, az animáció is jól sikerült (de igazán majd a San Andreasban fog jól muzsikálni mindez!).

- Tooled Up, North Point Mall - 300$
- Starfish Island, a Diaz-villától nyugatra lévő ház garázsában
- North Point Mall, a Tarbrush Cafe hátsó traktusában

III.9.3.10. Láncfűrész
A filmtörténet egyik legbetegebb mozifilmjének, az 1974-es "A texasi láncfűrészes mészárlás"-nak bőrálarcos réme ma is kísért... És ne feledjük a játék egyik múzsáját se, a Sebhelyes arcút, amire a 3C apartman is utal - erről bővebben az **"Easter Egg"** fejezetben!

- Búvóhelyeden, 20 titkos csomag megtalálása után
- Screw This, Little Havana - 500$
- A Pay 'n Spray-vel szembeni apartman 3C lakásában, a fürdőben (lásd: Easter Egg)

III.9.4. Robbanószerek
Túl nagy választék nincs, de azért izgalmas a kínálat - két gyilokszerszám, egy tömegoszlató, a kevésbé véres megoldás híveinek, és egy aljas kis "csapda"... Közös jellemzőjük, hogy minél tovább tartod lenyomva a tűzgombot, annál nagyobb ívben hajítja el Tommy a cuccot.

III.9.4.1. Kézigránát
A jó öreg repeszgránát, hatásos és gyors, vigyázz, nehogy akadályba ütközve visszapattanjon a feladóhoz!

- Ammu-Nation, Vice Point - 300$
- A Little Havana-i banktól délre lévő kosárpályán (a Starfish-hídtól északra indulva balra az első utca, és rögtön balkézre).

III.9.4.2. Könnygázgránát
Tömegoszlatásra, én nem igazán használtam, de megvan a maga bája...

- Washington Beach rendőrőrs, a parkolóban.

III.9.4.3. Molotov-koktél
Nem maradhatott ki a jó öreg tüzes flaska, hajítsd jó messzire, főleg, ha Tommy még nem tűzálló (tűzoltó küldetéssor), különben nagy baj lehet. Ha viszont már "él az azbeszt", akár le is pottyanthatod a lábadhoz a palackot, így egyből közelharci fegyverré avanzsálódik a cucc - ha körbevesz az ellenség, ezzel nagy meglepetést okozhatsz...

- A Tacopalypse bolt teraszán (a Hyman Condótól keletre, a kis sikátorral szemben).

III.9.4.4. Távirányítós bomba / detonátor
Ez egy érdekes dolog. Kézigránát ez is, ám amint elhajítasz egy bogyót, a kezedbe kerül egy távirányító, melyet tűzzel aktiválva felrobbanthatod a kis édest. Akár menekülésre is jó - leejted a lábad elé a pakkot, elkezdesz rohanni, majd jó időben bumm...

- Phil telephelyén - 1000$ (Phil Cassidy küldetései után)
- Vice Point; a "golfszigetről" levezető úton menj egyenesen, míg nekimész egy nagy épületnek. Menj fel a felhajtóra, és kerülj balra, hátra.

III.9.5. Pisztolyok
Csak két maroklőfegyver tartozik ide, és vitathatatlanul a második az izgalmasabb és jobb választás. A kaliber eltérő, így a talált lőszer csak az adott fegyverbe jó.

III.9.5.1. Colt .45
A standard eszköz, ez volt a GTA3-ban is "a" pisztoly. A világ egyik legismertebb és legnépszerűbb lőfegyvere, a legendás John M. Browning által tervezett, és a Colt által gyártott M1911A1-es modell. Félautomata, tárába 7 lövedék fér. Pontos, közepes lőtávú, 2-3 lövés kell a biztos csendesítéshez.

- Ammu-Nation, Vice Point - 100$
- Ammu-Nation, Ocean Beach - 100$
- Ocean Beach, a kikötő épületének teraszán, szemben a két stégbejárat közötti szakasszal.
- Vice Point; az építkezés területe, ahol Averyvel találkoztál, a leendő ház ÉK-i részén
- Starfish Island, a Diaz-villában; a lépcsőház aljában, egy kis alkóvban.
- A rendőrök alapfegyvere

III.9.5.1. .357 (Colt Python)
Ő az igazi! A Colt remekműve, a .357-es Magnum dobos Python egyetlen lövése leteríti az ellenfelet (ha az illetőn golyóálló mellény van, kettő kell neki). A kedves hivatalosan az úgynevezett "double action" kategóriába sorolandó

(a single action az, ahol kézzel kell a kakast felhúzni (és ezzel a dobot elforditani), a double action esetében ezt az elsütőbillentyű végzi), így folyamatosan lehet kiszórni belőle a töltényeket.

- Rejtekhelyeden, 30 titkos csomag felvétele után
- A Vercetti villa alsó szobájában (főbejárattól jobbra), a "Rub Out" küldetés után.
- Ammu-Nation, Down Town - 2000$
- Little Haiti; a szeméttelepről kijövet jobb, majd még egy, a kanyarral szemben alacsony épület, tetején "Welcome to Hell" tábla. Az épület északi oldalán, a kerítés mellett.

III.9.6. Puskák
A standard puska a GTA3-ban igazából majdhogynem közelharci fegyvernek számított, hiszen elég rövid volt a lőtávja, bár az ereje nagy. Ebben a játékban már igazán széles választékot találunk, így mindenki megtalálhatja a maga kedvencét. Mindegyik 12-es kaliberű, így a felszedett lőszer mindegyikben felhasználható.

III.9.6.1. Chromed Shotgun
Ez a sima, standard, hosszú csövű puska, talán a Remington 11-87 lehetett az alapmodell.

- Ammu-Nation, Ocean Beach - 500$
- Vice Point / Ocean Beach határa; a hotelsor utáni nagykanyarnál menj le jobbra, a betonsétányra, kövesd, jobbra az első pad mögött lesz.
- Washington Beach; a Washington Mall melletti parkolóház tetején, nyugatra, a rámpa mellett
- Starfish Island, a Diaz/Vercetti villában; az oldallépcsővel szembeni kis alkóvban
- A rendőrautókban, öt tölténnyel

III.9.6.2. S.P.A.S. 12 Gauge Shotgun
Az olasz Luigi Franchi Spas fegyvergyár a '70 évek végén tervezte meg ezt a modellt, kifejezetten katonai és rendőrségi, közelharci feladatokra (a SPAS a gyár neve mellett egyben mozaikszó is - Special Purpose Automatic Shotgun, azaz speciális célú automata puska). A 8 darab 12-es kaliberű lövedéket képes gázüzemű automata módban kiszórni, vagy hagyományos, kézi, pumpálós módszerrel - a játékban módváltás nincs (amit az igazi modellnél egy gomb lenyomásával lehet megtenni), itt csak az automata játszik, így szinte géppisztoly erejű a "Spazzy": csak támaszkodj az elsütő billentyűre, és megy az áldás, ráadásul a lőtáv is félelmetes, és egyetlen lövés elég a tartós elfektetésre. Nagy kedvenc!

- Ammu-Nation, Down Town - 4000$ (a "Rub Out" küldetés után)
- Escobar International Airport; a "Vice City Surfing" hirdetőtábla mögött.

III.9.6.3. Stubby Shotgun
Rövidcsövű, pisztolymarkolatos puska, csak közelharcra!

- Ammu-Nation, Vice Point - 600$
- A szeméttelepen; ama hangár mögött, amelyben Lance komát csépelték

III.9.7. Géppisztolyok
Az angolul Submachine Gun (SMG) néven nevezett osztály tagjainak ősei már az első világégés során megjelentek, ám népszerűvé a II. világháború végén váltak. Fő jellemzőjük, hogy standard vagy továbbfejlesztett automata pisztoly lőszert használnak, hatótávolságuk 200 méter alatti. A játékban szereplő összes fegyver 9x19mm Parabellum lövedéket használ, így a talált lőszer mindegyik készségben alkalmazható.

III.9.7.1. TEC-9
A TEC-9 (hivatalosan: TEC DC-9) az USA egyik leghíresebb és leghírhedtebb fegyvere. A svéd Interdynamic AB tervezte, ám mivel Európában nem volt piaca, leányvállalatot alapítottak Miamiban, Intratec néven. Miután az USA törvények az automata fegyverek forgalmazását elég szigorúan veszik, félautomatává állították át; ezt persze könnyű volt visszabűvölni, így 1994-ben betiltották - eddigre azonban relatív olcsósága, akár 50 skulós tára (a játékban is ilyen szerepel), tűzgyorsasága népszerűvé tette a bűnözők körében. Az alvilág egyik legismertebb fegyvere lett, a bandaháborúk, hírhedt utcai tömegmészárlások főszereplője, ahogy Ice-T mondta: "Every kid's got a Tec 9 or a handgrenade" (minden kölyöknél volt egy TEC-9 és egy kézigránát) - sokan megénekelték ("Just spray that tec nigga if I say get it done. And make it wet nigga if you 'round me son" - 50cent, "Theres a nigga with a tec come and wet my shirt, i catch bullets in my spleen and them shits burn" - Prodigy /Mobb Deep/, "I put my 9 on the dresser" -Kane & Abel, sőt van egy TEC-9 nevű repper is). Csak tessék megnézni ezt a fegyvert a San Andreasban!

A játékban a leggyengébb az osztályában, nagy a szórása, nem túl erős (a hivatalos besorolás szerint ez egy félautomata pisztoly!), viszont mozgás (nem sprint!) közben is lehet vele lőni, ami azért kellemes tulajdonság, de hát ezt a többiek is tudják. Persze aki ki akarja próbálni egy jó bandaháborúban, csak rajta...

- Washington Beach. Ha nyugatról jövet a Starfish-hídról balra, északnak kanyarodsz, az út egy kis "körpályás" zsákutcához visz, jobbra hátul, az északi házsor mögött találod meg a fegyvert.

III.9.7.2. Ingram MAC M10
Ez már egy igazi géppisztoly, az amerikai Gordon Ingram tervezte 1970-ben (a MAC a gyár rövidítése: Military Armament Company). Tűzgyorsasága 1100 RPM (1100 lövedék percenként), súlya mindössze 2,8 kg. E két tulajdonság miatt nem túl pontos és a lőtáv se ideális, főleg zárt térben hasznos (az izraeli kommandósok a gépeltérítők elleni bevetéseknél használták ezt a fegyvert a repülők belsejében). A játékban jóval erősebb, mint a TEC-9, és szintén lehet vele mozgás közben tüzelni, tárába 30 lövedék fér.

- Ammu-Nation, Ocean Beach - 300$
- Vice Port; menj el a külső úton délnek, koppanóig, jobbra, a fakerítés mögött van a cucc.

III.9.7.3. Uzi 9mm
Kevesen tudják, hogy az izraeli Usiel Gal által tervezett, híres géppisztoly alapja a cseh M23 és M25 géppisztoly. Tűzgyorsasága kiviteltől függően 600-1250 RPM, a Micro UZI mindössze másfél kilót nyom. A világ egyik legelterjedtebb géppisztolya, hivatalos adatok szerint több mint tízmillió példány kelt el belőle, 90 ország katonai és rendőri szervezete alkalmazásában állt. Gyors, pontos, halálos. A tárankénti 30 lövedéket ennél is ki lehet szórni mozgás közben.

- Ammu-Nation, Vice Point - 400$
- Ocean Beach, a Pay 'n Spray mögött.
- Washington Beach, a Gay Gordos butiktól északra lévő rózsaszín felhőkarcoló oldalában.
- Prawn Island; a legészakibb, kék ház verandáján.
- Downtown, a Skumhole Shack (búvóhely) lépcsője alatt
- A testőreidnél (a villa és cégeid területén lebzselő urak).

III.9.7.4. MP5
Az, hogy napjainkban már nem gyártják az UZI-t, egyetlen fegyvernek köszönhető, és az a német Heckler und Koch világhíres, a 2. világháború óta gyártott MP5 géppisztolya. A két és fél kilós fegyver tűzgyorsasága 800 RPM, hihetetlenül megbízható, és elképesztően pontos. Az USA-ban szinte alapfelszerelés, a rendőrség, az FBI, a haditengerészet egyaránt használja - a játékban épp ezért a fekete öltönyös urak is ezzel jelennek meg. Tárába szintén 30 lőszer fér.

- Ammu-Nation, Down Town - 3000$ (a "Rub Out" küldetés után)
- Az FBI ügynökeinél

III.9.8. Támadókarabélyok

Mint neve is mutatja, ez a fegyverosztály (Assault Rifles, AR) nyílt támadásra való. A koncepció egyébként a híres orosz fegyvertervezőtől, Fedorovtól ered, aki 1910-ben tervezte meg az első ilyen készséget, és az első igazán sikeres AR is ezen országból ered, Mihael Kalasnyikov AK-47-es csodája. Az osztály jellemzője a választható teljesen automata illetve egyes lövés üzemmód, az 5.45mm - 7.62mm közötti kaliber, a kb. 600 méter hatékony lőtáv és a 4-500 rpm körüli tűzgyorsaság. A játékba került mindkét modell azonos lőszert használ, így kompatibilisek egymással.

III.9.8.1. Ruger

Az 1974-ben bemutatott amerikai gyártású Ruger Mini-30 "katonai", ám csak a rendőrség és a rendfenntartók által használt, fém válltámaszos verziója. A gázüzemű, 3 kilós fegyver a híres M14 klónja, melyet leskáláztak, hogy képes legyen az 5.56x45 mm-es NATO-lövedék fogadására. Megbízható, ám kevésbé pontos, összehasonlítva például a hasonló kaliberű M16 családdal. Tárába 30 lövedék fér el.

- Ammu-Nation, Ocean Beach - 1000$
- Vice Point, az El Swanko Casa tetején

III.9.8.Colt M4 Assault Carbine

Az amerikai Colt cég 1990 elején állt neki, hogy a SOCOM, azaz az USA hadseregének különleges hadműveleti parancsnoksága részére egy könnyű, gyors, univerzálisan használható támadófegyvert készítsen, mellyel lecserélhető a hadsereg régi fegyverzete. A betárazva 3 kg súlyú, gázüzemű M4 az 5.56 mm-es NATO-lövedékből 700-950-et tud percenként kiszórni, hatótávolsága 360 méter. Sajnos az afganisztáni harcokban kiderültek hátulütői: a rövid cső (370 mm) csökkenti a hatásfokot és a ráható nagyobb gáznyomás miatt pontatlanabb, a mozgó alkatrészekre nagyobb terhelés jut, ami miatt megbízhatatlanná válik (könnyen beragad), és a fegyver gyorsan melegszik. A játékban ebből szerencsére csak a nagy tűzgyorsaságot és tűzerőt észleljük, úgyhogy hálás darab, ráadásul lehet vele célozni is. Szintén 30-as tára van.

- Ammu-Nation, Down Town - 5000$ (a "Rub Out" küldetés után)
- Starfish Island, a Diaz/Vercetti villában; az oldallépcsővel szembeni kis alkóvban
- Auntie Poulet házával átellenben, az udvaron.
- Prawn Island, Inter Global Films stúdió; a "holdjáró" mögött (Studio B)
- A Cafe Robinától nyugatra lévő ház mögött.

III.9.9. Nehézfegyverek

Az igazi, brutális tűzerőt képviselő technika közös jellemzője, hogy legfeljebb sétálni tudsz velük, se futás, se ugrás nem hajtható végre, ha a kezedbe veszed őket. De hát ezek nem is arra valók, hogy rohangálj velük...

III.9.9.1. Rakétavető

A klasszikus RPG-7 típusú készség került a játékba; az RPG mind angol, mind orosz mozaikszóként értelmezhető, előbbi Rocket-Propelled Grenade, utóbbi Raketnij Protivotankovij Granatomet feloldással (rakétahajtású, tankelhárító gránát). Az RPG-7 egy célzókészülékkel felszerelt, hátrarúgás nélküli, újratölthető, vállról indítható fegyver, 7.9 kg súlyú, plusz az elölről ráilleszthető, 85 mm-es gránát (2.25 kg). A beépített rakétahajtómű 10 méter megtétele után indul be, a maximális lőtáv 920 méter, ekkor a lövedék felrobban (önmegsemmisítés). Az effektív hatótáv álló célpontra 500, mozgóra 300 méter. A lövedék fejének kiképzése és a nagy lősebesség együtt kiváló páncéltörő tulajdonságot eredményez, 330 mm-es köpenyt képes átütni. Nincs ellenfele...

- Búvóhelyeden, 70 titkos csomag felvétele után
- Phil's - 10 000$ (Phil Cassidy küldetései után)
- Little Haiti; a Holiday Inn Express medencéjében (Starfish-hídról balra, második út jobbra, második leágazás balra).

III.9.9.2. Flame Thrower

A jó öreg lángszóró, melyet a német hadsereg már az 1900-as évek elején elkezdett fejleszteni. Akkor még sűrített levegővel, széndioxiddal, vagy nitrogénnel kinyomott, és a cső végén belobbantott olajat használtak üzemanyagként. (Bár megjegyzendő, hogy a világ első használható lángszóróját a zseniális kínaiak készítették, Krisztus előtt a 10. században!) A mai időkben már napalmot használnak, amely szinte mindent lángra lobbant, és csak speciális oltóanyaggal lehet elcsendesíteni, így igen gyilkos eszköznek számít.

- Búvóhelyeden, 40 titkos csomag felvétele után
- Phil telephelyén - 8000$ (Phil Cassidy küldetései után)
- Vice Port, a legdélnyugatibb épülettömb előtt (ahol a külső és a belső pályaszakasz találkozik, utóbbi nyugati oldalán, a kikötői hatósággal szemben).
- Starfish Island; a Rockstar emblémát formázó medencében (ÉNy-i ház)

III.9.9.3. M60

Az USA hadserege német mintára alkotta meg ezt a gépfegyvert az 1940-es évek végén. Mivel 10,5 kiló a súlya, támasztékra illesztve, hason fekve használták, így adagolva a 100 db 7.62 mm-es lövedéket tartalmazó hevedert. Gázüzemű, automata, lőgyorsasága 550 RPM. Ez utóbbi miatt 200 lövés után a csövet le kellett cserélni, amelyet csak hőálló kesztyűben lehetett végrehajtani - ez elég macerássá tette a használatát. Emiatt be is szüntették a gyártását, helyette az FN MAG / M240 típus van használatban. A játékban ezen hátrányok szintén nem jelentkeznek, Tommi könnyedén szórja vele az ólmot, elég gyilkos tempóban.

- Phil telephelyén - 8000$ (Phil Cassidy küldetései után)
- Fort Baxter légibázis; a jobboldali őrtoronyban

III.9.9.4. Minigun

1862-ben egy Dr. Gatling nevű amerikai úr szabadalmaztatta kézi üzemű, többcsövű, mechanikus "gépfegyverét", mely különféle formákban az első világháborúig használatban volt, majd feledésbe merült. Az 1940-es évek végén az USA légiereje a "Project Vulcan" keretében feltámasztotta, és több prototípus után 1956-ban elkészült az elektromos hajtású, 6 csövű, 20 mm-es T171, melyet M61 néven vezettek be a légierőnél, és mely 4-6000 lövedéket volt képes kihányni a testéből percenként - a modellből földi, légelhárító módosítás is készült M161 és M163 Vulcan néven. Az indokínai háborúban elkészült a kisebb, 7.62-es NATO-lövedéket használó M134 Minigun, majd az 5.56-os XM-214 Microgun. A játékba a "Hollywoodi" modell került, az 1987-ben, a Predatorban elhíresült, kézben tartható megoldás, ami persze elképzelhetetlen, hiszen a kirepülő töltényhüvelyek szétforgácsolnák a lövészt, a hátrarúgás földre döntené, és az egy perc alatt kiszórható 6000 db 7.62-es skuló súlya kb. 150 kg, nem beszélve arról, hogy a meghajtáshoz egy 4 lóerős motor is kell... Persze itt ezek nem számítanak, hajrá Schwarzenegger, a Minigun a játék leggyilkosabb fegyvere, melynek sem ember, sem jármű nem jelent akadályt. Kétségkívül ez a nagy kedvencem, amely minden küldetést sétagaloppá változtat...

- Búvóhelyeden, 60 titkos csomag felvétele után
- Little Haiti; a "Trojan Voodoo" küldetés végrehajtása után, a felrobbantott üzem tetején. Menj be az épületbe, fel a vaslépcsőn, átugorva a lyukat, és balra meglátod, kell még pár ugrás.

III.9.10. Mesterlövészfegyverek

A pontos célzást lehetővé tévő mesterlövészfegyverek eredete a XVIII. századig vezethető vissza. Ezek jó része hagyományos puska volt, melyre valamiféle célzószerkezetet szereltek - és persze a világháborúknak "köszönhetjük" az osztály felvirágzását. Híres típusok törnkelegét lehet felsorolni: az orosz Mosin M1991/30 és az SVD Dragunov, a német G98k, az amerikai M1 Garand, M24 és M40. A játékban szereplő két modell nem tud közösködni a lőszerrel.

III.9.10.1. Mesterlövész puska (Sniper Rifle)
Az USA területén legelterjedtebb típus, az 1962 óta gyártott Remington 700-as modell. Hatótávolsága 800 méter, 5.56 és 7.62 mm-es lőszert tud befogadni. A játékbeli leképzése egyes lövést tud csak, emiatt kissé lassú, ezen Tommy fegyvervizsgája (lásd ott) szerencsésen segít.

- Ammu-Nation, Vice Point - 1500$
- Starfish Island; a Diaz-villa melletti sövénylabirintus nyugati sarkában
- Little Havana; a déli (legdélibb) híd déli kaputornya mögött.

III.9.10.2. .308 Sniper (PSG-1)
Az 1980-as évek közepén a híres német Heckler & Koch gyár fejlesztette ki ezt a modellt, speciálisan a rendőrség és a terrorelhárító szolgálatok részére (közel 9 kg súlya nem tette lehetővé a ketonai alkalmazást). Neve egy rövidítés: Prazisions Schutzen Gewehr, azaz nagypontosságú mesterlövészfegyver. 7.62-es NATO-lövedéket használ, félautomata, a 6x42-es optika 100-600 méter között 6 fokozaton állítható. Elég pontos, kezes jószág (és ma is kapható, a piac egyik legdrágább típusa, 10 ezer dollár körüli az alapcsomag). A játékba egy lézeres célzóberendezéssel, fokozatmentes zoomal ellátott, egymás után 8 lövést lehetővé tevő modell került.

- Búvóhelyeden, 50 titkos csomag felvétele után
- Ammu-Nation, Down Town - 6000$ (a "Rub Out" küldetés után)
- Little Havana; az Umberto Cafe melletti épület udvarába be, fel a lépcsőkön, keletre, a Kaufman Cab tábla mögött.

III.10. Csomagok, speciális ikonok, ruházat és búvóhelyek

III.10.1. Csomagok
Épp úgy, mint Liberty Cityben, Vice Cityben is 100 elrejtett csomagot kell megtalálnod - ezek most kis zöld, talán azték stílusú totemszobrocskák. Mindegyik felvétele után 100 dollár üti a markod, minden 10. egy-egy bónuszt ad - páncél, fegyver, sőt jármű, ami újdonság. Épp ezért ezek megjelenésének helye is változatosabb, erre külön ki fogok térni. Annyit még mindehhez, hogy a pakkok jobban el vannak dugva, mint az első részben, sokhoz csak helikopterrel tudsz hozzájutni, így a GTA3-hoz képest kicsivel részletesebben magyarázom el az egyes fellelési helyeket.

A jutalmak az alábbiak:
10 = Páncél
20 = Láncfűrész
30 = Colt Python
40 = Lángszóró
50 = PSG-1
60 = Minigun
70 = Rakétavető
80 = Sea Sparrow (vízen landolni tudó helikopter)
90 = Rhino (tank)
100 = Hunter (harci helikopter) és 100 000 dollár

A fentieket az alábbi helyeken érheted el:

A fegyvereket három helyen: keleti part, az Ocean View hotelben (fent, a szobád előtt és benne); Starfish Island, a Diaz/Vercetti villánál (az épület keleti sarkánál, a virágágyásban); nyugati rész, a Hyman Condo tetején, Figyelem! Utóbbi épületet csak 70 csomag megtalálása után vásárold meg, különben megeshet, hogy a fegyverek nem jelennek meg ott!

A Sea Sparrow a Diaz/Vercetti villa hátsó kertjébe, a medencéhez kerül.

A Rhino és a Hunter a légibázison található, a tank rögtön a bejárattal szemben, a Hunter a hátsó fertályon, kis keringés után (érdemes helikopterrel menni érte). Ha civilként betörsz, rögtön szitává lőnek a katonák, bár jól feltápolva, nagy rohanással meg lehet szerezni a cuccokat. A fájdalommentes megoldás, ha a Washington Beach-i rendőrőrsön átöltözöl zsarunak (ez ugye a "Copland" küldetés után érhető el), ekkor nyugodtan mászkálhatsz a táborban. Megjegyzés: ha mind a 100 csomagot megtaláltad, és végigjátszottad a küldetéssort a "Keep Your Friends Close..." misszióval bezárólag, a Hunter megjelenik a keleti part legdélibb pontján, az Ocean Beach-i helikopter-leszállón is (Ammu-Nation utcájával szemben)!

III.10.1.1. A csomagok helyei
Mint fent írtam, kicsit jobban el vannak dugva a pakkok ezúttal, így az alant következő leírásban igyekeztem egy logikus útvonalat leírni elérésükhöz.

III.10.1.1.1. Keleti sziget

Ocean Beach
- 1. A kikötőtől délre az óceánban van három kunyhó, kettő ép, egy romos, ezen van a szobor (és a Rampage 3). Helikopterrel vagy hajóval tudod elérni.
- 2. Az előbbi három építménytől észak-északkeletre van egy nagy sziklatömb, a csomag ennek tetején van (nehéz megtalálni - északi "csúcs" nyugati oldala). Helikopter vagy hajó.
- 3. A világítótorony lépcsőjén.
- 4. A toronytól indulj el a fahídon, majd a betonozott sétányon nyugatnak. A sziget legdélibb pontján áll egy ház (az Ammu-Nation utcájával szemben), ez mögött, a lépcsőknél.
- 5. Tovább a sétányon, lejutsz a jachtkikötőbe. A csomag a földalatti parkoló ÉNy-i sarkában van.
- 6. Menj az Ocean View kórházhoz, ennek déli fala mentén nyugatnak, fel a dombon, a csomag a második fehér ház mögött van (e ház előtt található a Rampage 5).
- 7. A déli híd északi "tornya" mögött. Menj a vízpartra, és körbe az épület talpán.
- 8. A Washington Mallal szemközti (K-DK) épület tetején. Feljutás: átugratni - lásd Unique Jump 13, vagy helikopterrel.

Washington Beach
- 9. A Washington Mall parkolójától keletre van egy GG logós épület, ettől északra egy rózsaszín felhőkarcoló, ennek háta mögött, a medence partjánál.
- 10. Az Ocean Beach-i hotelsor mögött, a rendőrcsillag melletti vaslépcsőről ugrass át a szemközti épületre (lásd: Unique Jump 8!), ennek DNy-i sarkán.
- 11. A 1102 Washington Street búvóhely (Rosenberg irodájával szemben) mögött (balról kerülj).
- 12. Előbbi helyről északra egy híd, ennek jobb (keleti) oldalán, a lábánál, a vízparton.
- 13. A híd lábától fordulj pontosan északkeleti irányba; kell látnod egy magas, fehér, türkizkék csíkos épületet (ha elindulsz átlósan arrafelé, egy hosszú, lapos, fehér-téglaszínű üzlet mögött magasodik. A csomag ennek tetején van, és csak helikopterrel érhető el. (Más megközelítésben: a rendőrőrs D-DK-i szomszédja az épület.)
- 14. A strandon, az egyik házikó (a hotelsor előtti út nagykanyarjától keletre) lépcsőjén.
- 15. A rendőrőrs emeleti irodájában. Bejutás csak a "Copland" után javasolt, uniformisban, merészebbek berohanhatnak, de számítsanak erős sebesülésre!
- 16. A Bunch of Tools szerszámbolttól nyugatra, menj fel a színes ház lépcsőjén (Rampage 9 helyszíne), délre, majd nyugatnak - a csomag hátul van, egy ajtó mellett.
- 17. Fenti épület, a nyugati oldalon, rögtön a híd mellett egy zuhanyzó, az ikon a legészakibb, narancssszínű blokkban van.
- 18. Az előbbi pakk felvétele után a Starfish-hídnál vagy, a csomag ez alatt van, indulj el jobbra, északnak, így kerülj alá.

Vice Point
- 19. A Bunc of Tools szerszámbolttól északra lévő Spand Express Shipping Company telephelyén, az épület mögött. Bejutás a "Riot" küldetés után!
- 20. Fenti helytől északra, az (Avery-féle) építkezés területén, menj fel

két pallón a nagy, falemezzel borított placcra, a csomag a nyugatra mutató hosszú, piros gerenda végében van.

- 21. Az építkezéstől nyugatra pici fehér házak a vízparton, ezek mögött, a stég vízbe nyúló ágának végén.
- 22. A Malibutól keletre, az út túloldalán álló épület tetején. Helikopterrel óvatosan landolj a medencében, majd fel a lépcsőn, ki a tető szélére.
- 23. A Malibu mögött, a parkolóban (DK-i sarok).
- 24. A Malubu mögötti (észak) épület tetején. Nagyon nehéz landolni, próbáld itt is a medencét megcélozni. A csomag egy sarokban, egy pálma mögött van.
- 25. A Malibutól menj keletre, a partra, majd fordulj északnak. Menj fel a lépcsőkön, egy medencéhez jutsz, a csomag az ÉNy-i sarokban van.
- 26. A Well Stacked pizzériában.
- 27. A pizzériától keletre kétszintes apartmanház, a csomag a keleti lépcső mögött rejtőzik.
- 28. A pizzériától északra, balra, az ékszerboltban (a 2. rablás áldozata).
- 29. Mercedes otthona, a golfszigetre vezető hídtól északra lévő ház, menj fel a felhajtón, majd jobbra le, és hátra, a sarokba (a két medencétől nyugatra, majd délre).
- 30. A "Chase" küldetés apartmanjának tetején (a golfszigeti hídtól keletre, a ház az első balos után áll, balra). Menj fel a lépcsőkön a tetőre, itt északra, ess le a következő tetőre, hátra arc, a szobor a DNy-i sarokban van.
- 31. A Pay 'n' Spraytől délre lévő boltíves bejárón be (van itt egy rendőrcsillag is). Lekerített udvarok vannak itt, menj be balra a másodikon, a csomag az ÉNy-i sarokban, egy pálma mögött van (nagyon el van dugva!).
- 32. A North Point Mall nyugati bejáratától indulj délnek, át a híd alatt, a balos után lesz egy félköríves nagy épület, széles lépcsősorral. Indulj délkeletnek, a szobor a "csücsökben" csücsül.
- 33. Fenti épület, hátul, a legmagasabb ugrótorony tetején.
- 34. A fenti hoteltől menj le nyugatnak a partra, majd északra, a híd lábához, itt a csomag.
- 35. Hátra arc, irány kelet, a strand, a motocross-pálya. Egészen a keleti szélen, egy JOCKSPORT tábla mögött.
- 36. North Point Mall kelet szomszédja, narancs / krémszínű épület (a Rampage 17 helyszíne, az itteni búvóhelytől délre), ennek háta mögött.
- 37. A North Point Mall két északi bejárata közötti beugróban, hátul.
- 38. North Point Mall, második szint, keleti oldal, a SALE matricás bolt előtt.
- 39. North Point Mall, második szint, a GASH emeletén, a belső mozgólépcsővel szemben.
- 40. A North Point Mall nyugati oldalán lévő parkolóházban, a bejárattól rögtön jobbra, picit eldugva (fordulj "kétszer jobbra").

III.10.1.1.2. Pawn Island

- 41. Átérve rögtön balra, a rendőrcsillag előtt lesz egy kis köz a két épület között, ennek végében.
- 42. A filmstúdióban, a D épület melletti kék épület tetején. Helikopterrel tudod felszedni.
- 43. A filmstúdióban, a C épületben, a bejárattól rögtön balra.
- 44. A legnyugatibb zöld épület hátsó verandáján.
- 45. A legkeletibb, sárga épületben (itt zajlik a "Phnom Penh '86" küldetés). Belépve jobbra hátul van egy kitört sarkú szoba, ebben találod. Menj efölé a lépcsőkön, és ess le (ne ugorj!).

III.10.1.1.3. Leaf Link

- 46. A golfpályára lépve szembe, kicsit jobbra teniszpályák, ezektől menj délnek, a csomag a szigetre vezető híd alatt van.
- 47. Az északi oldalon, ahol Avery "Four Iron" küldetésében az áldozat volt, a gyakorlóépület alsó szintjén, az első (északi) "tőállásban"
- 48. A klubháztól délre van egy kanyargós út, ennek végében menj tovább, picit nyugatnak, a csomag egy "kráterben" van.
- 49. A déli térfél közepén van egy vizes szakasz (a radaron látni fogod). A csomag a déli pocsolya közepén lévő szigeten van (menj a vízbe, nem mély!).
- 50. Menj tovább délnek, eljutsz egy hídhoz, a szobor ezen vár.

III.10.1.1.4. Starfish Island

- 51. A Diaz-villa legkeletibb medencéje után, a partra vezető lépcső jobb (déli) oldalán
- 52. Menj a Diaz-villa főbejáratához, majd indulj nyugatnak. A félköríves támfal és a rózsaszín kerítés között menj délnek, a vízpartra, ott a szobor.
- 53. A sziget közepén három villa van. Ez a csomag a nyugati mögött, a lépcsőn felmenve, a hátsó teraszon vár.
- 54. Ez pedig a keleti villa jakuzzijában. A kapu zárva, a kerítés az északi oldalon a legalacsonyabb, itt be tudsz ugrani.
- 55. A legészaknyugatibb ház bejárati ajtajánál (a ház jellemzője egy nyitott garázs, autóval és kosárgyűrűvel, a ház falán USA lobogó).

III.10.1.1.5. Nyugati sziget

Downtown

- 56. A belvárosba érve maradj a keleti úton. Az első kereszteződést elhagyva a baloldalon áll egy irodaépület. Amint a fő blokk véget ér, balra van egy nyílt terület, itt állj meg, fordulj északnak, szemben, az épület oldalában lépcső, menj fel, majd a következőn is, és végig a teraszon, az épület mögé. Találsz egy nyitott ajtót, az irodában jobbra, a középső asztal mögött van a csomag.
- 57. Vissza a főútra, tovább északnak. A hídhoz érve hajts vagy menj fel balra a lépcsőn, át egyenesen a hídon, itt a VCN épülete, a híd északi lábazatánál a nyitott bejárat, itt kijutsz a tetőre. Menj az első rámpán fel, hátra arc, nyugatnak, látni fogod a szobrot a helikopter-leszálló alatti épületen. Menj a platóra, és pottyanj le érte.
- 58. A keleti úton végigmenve, a nagykanyarhoz érve figyeld a térképet, jobbra, keletre, ahol a hosszú épület véget ér, lemehetsz a partra. Itt fordulj jobbra, délnek, menj végig a ház fala mentén, lesz egy enyhe "kanyar" az épületben, ezután egy beugró a falban. Itt a pakk.
- 59. Vissza az útra, és tovább, túl a kanyaron, immár nyugatnak. Balra van egy patkó alakú épület, V.A.J. Finance táblával, az udvarán modern szobor. Nekifutásból ugorj ennek talapzatára, a csomag a nyugati oldalon van.
- 60. Tovább egyenesen, ahol az út kanyarodna, a Mars Café előtt, van egy úttorlaszos átjáró, ez vezet a Hyman Condo elé. Kövesd a bal oldali épület falát, a rendőrcsillag után kétszer balra, bejutsz ezen épület mögé, itt megtalálod a pakkot.
- 61. Menj ki a Hyman Condótól nyugatra, a nyitott átjárón át, és egyenesen, a stadionhoz. Ez előtt kanyarodj el balra, a parkolóba, és menj végig, az épület mögé, a sziget legnyugatibb pontjához. A szobor a stadion fala mentén van, a sarokban.
- 62. A stadiontól vissza keletre, bármelyik úton, majd délnek, az első kereszteződésben balra, itt áll a Schuman kórház, az utca közepén, a kötáblája mellett kanyarodj le az udvarra, és le a rámpán, majd jobbra.

Little Haiti

- 63. A Moist Palms Hotel belső parkolójában, egészen hátul, a délnyugati sarokban, a rámpa mögött.
- 64. A hoteltől délnek, az első utcán le jobbra. Amint elhagyod az első balos utcát, balra lesz egy sikátor, szürkével jelölve. Pár konténerre palló vezet fel, ezekről felugorhatsz egy tetőre. Ez az egyik Unique Jump és az itteni helikopteres móka színhelye. Juss fel a tetőre, aztán balra, keletnek a szomszéd ház tetejére. Ennek közepén, egy mélyedésben ül a totem.
- 65. Menj vissza az előző utcába, és tovább egyenesen, Phil telephelyéhez jutsz. Ez mögött találod a csomagot. A bejutás trükkös: állj meg a telephely kapujában, háttal annak, orral keletnek. Balra, a világoskék ház mellett be tudsz hajtani, ennek végében fordulj jobbra, nyugatnak, és menj el a vízpartra, a radaron a szürke négyszög csücske a sárga rész mellett. Itt a szobor, de nehéz észrevenni, mert a sarkon lévő bak vagy mifene mögött csücsül.

● 66. Phil telephelyén. A bejárattól jobbra van egy deszkaépület, ebben - nagyon nehéz észrevenni a bejáratát!

● 67. Kihajtva a telephelyről látsz egy sárga, piros csíkos épületet (El Nuevo Supermarket). Ennek déli oldalában van egy szűk köz, menj be, majd jobbra át, egy lefelé vezető lépcső aljában találod a pakkot.

● 68. A Kaufman Taxi (Phil telephelyének bejáratától délre) keleti oldalán, a kocsironcs mellett menj be, jobbra a fehér ház északi oldalán fut egy lépcső, ennek tetején.

● 69. A Kaufmantól délre, a Well Stacked pizzéria mellett van a Funeria Romero temetkezési "vállalat" (itt zajlott a Avery "Two Bit Hit" küldetése). A keleti oldalán bemehetsz mögé, a szobor a hátsó síron van.

● 70. Az előző helytől indulj lefelé, délnek. Elhagyod a szeméttelepre vezető utat, majd eljutsz a következő jobboshoz, ahol az út egy nagy kanyart ír le (balra zöld terület, ott van Auntie Poulet viskója is). Kanyarodj le erre az útra, és rögtön balra, délnek, az első közbe, ennek végében balra, találsz egy lépcsőt, menj fel, a tetején vár a csomag.

● 71. Kövesd az előbbi utat, elhaladsz a nyomda mellett, kanyarodj keletnek. Ezen út végében van egy deszkakerítés, a délkeleti sarkában "Lifes a bitch" plakáttal. Menj be mögé, a pakk a tábla lábánál, a terület DK-i sarkában van.

Little Havana

● 72. Az előző úton vissza nyugatnak, majd délre, a sarkon ott a mosoda (Laundromat), ahol átöltözhetsz melegítőbe. A szobor az üzletben van.

● 73. A mosodától keletre indulj, jobbra lesz egy nagyobb zöld ház, FOR SALE felirattal, menj fel a rámpáján.

● 74. Vissza a mosodához, és le délnek, majd egyenesen a kis sikátorban (a Café Robina felé mész így). E köz végében, balra, egy lekerített részben szemeteszsákok ülnek, a szobor a kerítés DNy-i sarkában van.

● 75. Az előbbi helyről menj ki az utcára délnek (szemben a Robina), majd fordulj keletnek. Középen, balra egy utca lesz, ezzel szemben viszont egy köz a gyógyszertár (Pharmacy) és egy telefonnal szerelt fehér kerítés között. Itt menj be, majd középen jobbra, nyugatnak a kerítésben lévő résen ("kapun"), találsz egy lépcsőt, séta fel, és ugorj le az északra lévő tetőre. Itt is lesz lépcső, mászd meg, aztán irány az ÉK-i sarok, itt ráugorhatsz a plakát szervízplatformjára, a keleti oldalon, szinte a plakát mögött rejtőzik a csomag.

● 76. Vissza az útra, el a szerszámbolt előtt keletnek, a sarkon ott a kirabolható fánkbolt, odabent találod a szobrot.

● 77. Vissza ismét a szerszámbolt felé, keletnek. Az utca végében, baloldalt áll egy piros napellenzős ház. Menj e mögé, hátra, és fel a lépcsőkön. A szobor a tető DNy-i sarkán áll.

● 78. A Sunshine autószalon emeletén (az előző helytől lefelé, délnek, balra lesz az épület).

Viceport

● 79. Az autószalontól le délnek, a kereszteződésben jobbra, nyugatnak, majd a jobbkanyar után jobbra látsz egy nagy parkolót, sorompóval. Törd ezt át. Sok rámpát találsz itt, ezúttal északra kell átjutnod, a négy nagy tartályhoz, ezek között, egy cső alatt találod a szobrot (nehéz megtalálni!)

● 80. Vissza az előző parkolóba, a DNy-i sarokban, egy sárga és egy kék tréler között csücsül a szobor.

● 81. Vissza az útra, délnek majd keletre, és fel északra, a főútra. Balra egyszintes házak állnak, a szobor délről a második, betonozott udvarú épület kiugró kapuépítménye mögött rejtőzik.

● 82. Irány dél, a kikötő. Menj fel az első hajóra (a palló alatt életerő). A konténerek között juss át a keleti oldalra, és menj dél felé, egy sárga konténer mögött, egy piros előtt találod a szobrot.

● 83. A hajóról leszállva kövesd az utat délnek, majd nyugatnak. Az első jobbos és ezen út sarkán meg fogod látni a szobrot csillogni, a "Vice City Port Authority" tábla alatt.

● 84. A délnyugati (az olajtartályok - Fossil Oil - közelében álló) hajó fedélzetén. A kézenfekvő megoldás a feljutásra a helikopter, aki azonban kis izgalomra vágyik, megpróbálhatja az alternatív utat is. Szerezz egy Sanchezt, és parkolj le a hajónál. Hátra (északra) arc, az elkerített parkolóban áll egy Packer, hajts a vízhez. A tartályok közelében hiányzik a korlát, ide állítsd a gépet, úgy, hogy a két első kerék fent legyen a megemelt szegélyen, és az autó úgy álljon, hogy rá tudj futni tisztességesen. Jöhet a Sanchez, izomból fel a rámpán. A szobor jobbra lesz, a tartályok felé. A lejutáshoz simán ugrass le, a lendület elég, hogy átrepülj a víz felett.

● 85. Ha a hajóról leérve elindulsz a megemelt szegélyen a víz mentén nyugatnak, eljutsz arra a placcra, ahol 8-Ball bombarműhelye van. Itt kanyarodj északnak, nekimész egy épületnek, ennek nyugati szélén, a kerítés közelében, egy ajtó előtt találod a szobrot.

● 86. E placcról menj ki keletre a kapun, majd irány észak, és a nagy elágazónál balra, kijutsz a teherterminálhoz. Ettől balra áll egy félhenger alakú hangár, nyitott ajtóval. Menj be, rögtön balra van egy hosszú, lekerített irodahelyiség. Odabent, a túlvégen megtalálod a csomagot.

Escobar International Airport

● 87. Ez a pakk az említett teherterminál tetején van, tehát a 86. csomag hangárjától nyugatra. Kézenfekvő a helikopter, ám ha úgyis kéznél a Sanchez, viszonylag könnyen fel lehet jutni azzal is, kicsit gyakorolva a stadion "Dirt Ring" versenyére. Az épület nyugati oldalán van egy konténerekből és pallókból kialakított pálya. A közepe nehéz, a 2. és 3. rámpát nekifutásból, és a kettő közötti megállás nélkül kell teljesíteni, hogy feljuss az alacsony tetőre, onnan már sima az út a felső szintre, a szobor jobbra, azaz D-DK irányban van, a nagy, kéményszerű objektum belső oldala mellett.

● 88. Az előbb említett konténeres akadálypálya mellett, attól nyugatra van egy magas, sárga csíkokkal jelölt betonépítmény, egy helikopter-leszálló. A lépcső a déli oldalon van, a csomag pedig fent a "H" betű közepén. (Internetes fórumon azt olvastam, hogy egy játékos, aki családkódot használt, ezt a csomagot nem találta meg. A "hírt sem megerősíteni, sem cáfolni nem tudom", de jobb az óvatosság!).

● 89. Három kifutó van a reptéren, két párhuzamos, É-D, egy ezekkel 45 fokos szöget bezáró ÉK-DNy tájolással. Menj ez utóbbinak ÉK-i végébe, jobbra van két hangár (McAdam Airways), a pakk az alsó, délebbi tetején van. A legegyszerűbb feljutás: egy Packert állíts a tetőhöz, ennek rámpáján fuss fel.

● 90. A főépülettől déli irányba két kar fut (beszállóhíd vagy mi, ezen másszol be a gépbe). Ez a csomag a keleti déli végében van. Egy Packert állíts az oldalág legalacsonyabb "doboza" mellé, itt felugrálhatsz.

● 91. Menj a másik, nyugati karhoz. Ennek déli végében, a nyugati oldalon áll egy gép, a csomag ennek tetején, a farkánál van. Ismét egy Packer az alacsony, gép felőli "dobozhoz", és ugrabugra.

● 92. A fenti gép hasa alatt.

● 93. A fenti géptől indulj nyugatra, egy hangárból félig kilóg egy repülő, a szárnya alatt a csomag.

● 94. A fenti hangártól északra indulj, balra, az utolsó hangár után lesz egy tűzoltóállomás, antennával a tetején, a pakk ez mögött, a nyugati oldalon van.

● 95. A főépületben, az északnyugati csücsökben, az ablak mellett. Csak kövesd az üveget, körbe, hátra.

● 96. A főépület tetején, a nyugati "völgy" magasabb, déli pontján. Feljutás helikopterrel, vagy a Unique Jump 21 módján, a hirdetőtábláról.

● 97. A főépületben, menj fel a galériára, keresd meg a "Gate 1-8" kaput, ezen be, átérve rögtön jobbra.

● 98. A reptérről kijövet indulj keletnek, hamarosan balra meglátod a "VC Trasport Police" sárga, lapos épületét. Itt kanyarodj le balra, a kerítés mögé, és ezt kövesd végig, az óriásplakátok lába mellett úgy három méterre. Ha így teszel, pont nekimész a szobornak, mely e terület DNy-i sarkában csücsül.

● 99. A reptéri fő terminállal szemben (északra) behajthatsz az északi reptérre, itt két gépet találsz, a csomag a nyugati gép alatt van.

● 100. A Fort Baxter légibázis előtt, balra, a kő "cégtábla" mögött.

III.10.2. Speciális ikonok

Az előző részhez hasonlóan itt is vannak felvehető, speciális ikonok, melyek segítenek küldetéseidben. Funkciójuk ugyanaz, mint eddig.

III.10.2.1. Életerő

A kis szívikon maximumra állítja életerődet - 100-ra, vagy ha végignyomtad a pizzás futárkodást, 150-re. Megjegyzés: ha egy prostival 125-re tekered az életerőt, egy ilyen ikon felvétele visszaállítja azt 100-ra, ha pedig 150 a HP egy pillangót hanyatt döntve 125-re csökken! Nagy újdonság, hogy immár vásárolni is lehet ilyen jóságot, e célból megjelentek a városban a patikák. És még egy: mentőautóba ülve itt is 20 pont hozzáadódik életerődhöz.

III.10.2.1.1. Keleti sziget

- Ocean Beach, az Ocean View kórház előtt (20$).
- Ocean Beach, a kórháztól délre, a kikötőbe vezető kis sétány mellett, a bokrok között.
- Washington Beach, északra haladva az utolsó szállodatömb mögött, az üzletsor tetején
- Vice Point, a Pay 'n' Spraytől ÉK-re, egy kuka mögött.
- Vice Point, a gyógyszertárban, ÉNy-ra az El Swanko Casa búvóhelytől (20$).
- Vice Point, a Shady Palms kórház előtt (20$).
- Vice Point, a pláza (North Point Mall) Ény-i sarkában, a pohár alakú bódéban

III.10.2.1.2. Leaf Links

- A bejárattól északra van két híd, az ikon a nyugatin található.

III.10.2.1.3. Starfish Island

- A Diaz-Vercetti villa aljában, a lépcsővel szembeni alkóvban
- A Vercetti villa alsó szobájában (főbejárattól jobbra), a "Rub Out" küldetés után.
- A Little Havanába vezető híd nyugati járdáján

III.10.2.1.4. Prawn Island

- Az északi oldalon, a szökőkút mellett.

III.10.2.1.5. Nyugati sziget

- Escobar International, a terminál galériáján, a főbejárattal szemben
- Vice Port, a külső (keleti) kapun belépve balra, a legelső hajóra vezető rámpa alatt
- Vice Port, a megvásárolható csónakház mellett délre, a vízparton (le a lépcsőn)
- Little Havana, a Cherry Poppers mögötti épület tetejének DNy-i sarkában (elérése: helikopterrel)
- Little Havana, a West Haven kórház előtt (20$).
- Little Haiti, a Ryton Aide gyógyszertárban (a Pay 'n' Spray északi szomszédja) (20$).
- Little Haiti, szeméttelep, a szemetesautó melletti zúzda tetején
- Downtown, a Rock City melletti gyógyszertárban (20$)
- Downtown, a Schuman Healthcare Central udvarában (a V-Rock épületétől keletre) (20$)
- Downtown, a Schuman Healthcare Central tetején
- Downtown, ÉK-i sarok, a motocross-pálya közepén, egy kis dombon
- Downtown, az Ammu-Nation tetején, ÉK, a tetőépület előtt (feljutás: helikopter vagy Unique Jump 33.)

III.10.2.2. Páncél

A régi jó golyóálló mellény, maximumra állítja a páncélzatodat (100, vagy a járőrküldetések után 150). Ez is vásárolható, úgy, mint eddig, az Ammu-Nation boltokban, illetve van két speciális elérési mód is:

- Búvóhelyeden, 10 titkos csomag felvétele után
- Egy Enforcerbe (SWAT furgon) beülve

III.10.2.2.1. Keleti sziget

- Ocean Beach, Ammu-Nation (200$)
- Ocean Beach, a Pay 'n Spraytől északra lévő fehér, kétszintes épület lépcsőjének tetején
- Washington Beach, a Gay Gordos butiktól északra lévő rózsaszín felhőkarcoló mögött, a medence mellett
- Vice Point, az Averynek felrobbantott épülő irodaház északi lábánál, az úthoz közel
- Vice Point, a Malibútól délre, a "Standing Vice Point" épület előtt
- Vice Point; indulj el északra a "Well-Stacked" pizzéria keleti oldalán, jobbra két apartmanház között behajtó, a bal oldali (északi) épület mögött találod
- Vice Point, az El Swanko Casa búvóhelytől délre lévő villa medencéjében
- Vice Point, a Prawn-szigetre vezető híd déli oldalán (plázával átellenben) lévő kék háromemeletes épület felső szintjén, bejárat a keleti oldalon
- Vice Point, North Point Mall, Ammu-Nation (200$)
- Vice Point, a "3321 Vice Point" (plázával szemben) búvóhelytől délre lévő épület verandájának ÉNy-i (utcafront) sarkában

III.10.2.2.2. Prawn Island

- A filmstúdióval szembeni kerítés mögött.

III.10.2.2.3. Leaf Links

- Egy homokcsapdában az északi szigeten, ennek nyugati felében.

III.10.2.2.4. Starfish Island

- A Diaz/Vercetti villa aljában, a lépcsővel szembeni alkóvban
- A Vercetti villa alsó szobájában (főbejárattól jobbra), a "Rub Out" küldetés után.

III.10.2.2.5. Nyugati sziget

- Escobar International, a terminálától keletre, a "Vice City Transport Police" melletti zárt parkolóban, a konténerek között
- Fort Baxter légi bázis, a bejárattól balra.
- Vice Port, a külső (keleti) kapun belépve jobbra, a fehér épület lépcsőjének tetején
- Little Havana; a Cafe Robinától indulj északra, a Rockstar táblás épület melletti átjárón át. Kiérve jobbra a második, kékes színű ház mellett lesz, a kerítés mögött
- Little Havana; a megvehető nyomda (Print Works) tetején, ÉK-i sarok
- Downtown, ahol a két útpálya kettéválik, rögtön jobbra, egy fehér kockaépület kocsibeállójában (a Greasy Choppertől délre lévő épület)
- Downtown, menj be a Well Stacked pizzéria mellett (déli oldal), fordulj balra (itt a Rampage 31 is), a páncél a sötétebb épület mögött, rögtön a sarok után lesz
- Downtown, Ammu-Nation (200$)

III.10.2.3. Adrenalin

Mint eddig, ez a piros-fehér kapszula most is jó 40 másodpercre látszólag lelassítja a világot, hősünk ütése keményebbek lesznek, ha pedig fegyverrel céloz, keze nem remeg, lövései pontosabbak lesznek. Itt is, mint az életerőnél újdonság, hogy a patikákban lehet vásárolni belőle.

III.10.2.3.1. Keleti sziget

- Washington Beach, északra haladva az utolsó szállodatömb mögött
- Vice Point, a "Well Stacked" pizzériától délre indulva a híd és az épület között, utóbbi hátsó sarkánál
- Vice Point, a golfszigetről kivezető út jobbra utolsó apartmanjának emeletén (utcafront)
- Vice Point, a gyógyszertárban, ÉNy-ra az El Swanko Casa búvóhelytől (20$).
- Vice Point, a pláza déli oldalán, szemben a Prawn-szigetre vezető híddal (van itt egy rendőrcsillag is)

III.10.2.3.4. Starfish Island

- A Diaz/Vercetti villában, az utcafronti kerítés mellett
- A Diaz-Vercetti villa tetején, a helikopter-leszálló DK-i sarkában

III.10.2.3.5. Nyugati sziget

- Little Haiti, a Ryton Aide gyógyszertárban (a Pay 'n' Spray északi szomszédja) (20$).
- Little Haiti; Auntie Poulet viskójától indulj el délre, a házak között (itt a Ruger, aztán egy rendőrcsillag), kiérve az útra, az első jobbos kereszteződés után balra a narancssárga épület autóbeállójában
- Little Haiti; Auntie Poulet viskójától indulj el K-DK irányba, a félkörives épület mellett be, a pirula a vaslépcső alatt van
- Little Haiti, a Well Stacked pizzériával szemben, a Rough 'n' Ready butik oldalában
- Downtown, a Rock City melletti gyógyszertárban (20$)
- Downtown, a Prawn-szigetre vezető híd tövében, a déli oldalon, az épület és a híd alkotta sarokban
- Downtown, az Ammu-Nation tetején, észak, egy ventilátor előtt (feljutás: helikopterrel vagy az Unique Jump 33 módján)

III.10.2.4. Rendőrcsillag

Ezek az ikonok most is arra szolgálnak, hogy a körözési szintedet eggyel csökkentsék. Nincs belőlük túl sok, de mivel az átöltözés is bejátszik a dologba, elhelyezkedésük stratégiai jelentőségű, a legtöbb küldeteshez pont megfelelő helyeken vannak...

III.10.2.4.1. Keleti sziget

- Ocean Beach, a Pay 'n Spraytől keletre, a nagy aluljáróban
- Washington Beach, a szállodasor mögött (Cortez "Guardian Angels" küldetésének színhelye)
- Vice Point, a "Well Stacked" pizzériához vezető híd déli oldalán, az utolsó, nagy, színes lábú épület mögött
- Vice Point, a "Well Stacked" pizzériától délkeletre, két nagy bokor között
- Vice Point, a Pay 'n Spraytől dére indulva, balra egy boltíves átjárón be
- Vice Point, a pláza déli oldalán, szemben a Prawn-szigetre vezető híddal

III.10.2.4.2. Prawn Island

- A délkeleti sarokban (Vice Point felől balra, a kanyar víz felőli oldalán)

III.10.2.3.5. Nyugati sziget

- Little Havana, a Sunshine Autos mögött; a déli hídról indulj nyugatra a házak közé, majd északra, ott lesz balra (vagy a rendőrőrs háta mögül indulj délre)
- Little Havana, a "Screw This" szerszámbolttól irány É-ÉNy, a "Sunshine Autos" reklámtáblás épület melletti átjáróban
- Little Haiti, a Pay 'n' Spray mögött, a csatorna túloldalán, a levegőben, egy rámpáról érhető el
- Little Haiti; Auntie Poulet viskójától indulj el délre, a házak között (itt a Ruger), a narancssárga kockaépület mellett
- Little Haiti; a Riverside Pavillon tetején, lásd: Unique Jump 32!
- Downtown, a Hyman Condo sikátorában

III.10.3. Ruházat

Teljesen új elem: Tommy különféle gúnyákba tud bújni, ezek szintén lefaragnak a körözési szintből, ám maximum kettes szintnél, ennél feljebb már nem működnek.

III.10.3.1. Street (pálmafás ing és farmer)

Felvehető: a fő mentési helyeken - Ocean View, Starfish Island, Hyman Condo
Elérhető: az "An Old Friend" küldetés után

III.10.3.2. Soiree (öltöny)

Felvehető: Ocean Beach, Rafael's ruhaboltja, az Ocean View hoteltól délnek indulva jobb, jobb, bal.
Elérhető: a "The Party" küldetés után

III.10.3.3. Coveralls (SpandEx overal)

Helye: Vice Point, North Point Mall, Tooled Up szerszámbolt
Elérhető: a "Riot" küldetés után

III.10.3.4. Country Club (golföltözék)

Felvehető: a Leaf Link golfklub előtt
Elérhető: a "Four Iron" küldetés után

III.10.3.5. Havana (kubai "egyenruha" - fehér póló, farmer)

Felvehető: Little Havana Streetwear
Elérhető: a "Two Bit Hit" küldetés után

III.10.3.6. Cop (rendőruniformis)

Felvehető: Washington Beach, rendőrőrs
Elérhető: a "Cop Land" küldetés után

III.10.3.7. Banker (bankrablószerelés - zöld overal és hokimaszk)

Felvehető: Vice Point, Malibu Club
Elérhető: a "The Job" küldetés után

III.10.3.8. Casual (farmer és barna póló)

Felvehető: Vice Point, North Point Mall, Gash ruhabolt
Elérhető: a "Treacherous Swine" küldetés után

III.10.3.9. Mr. Vercetti (elegáns "maffiózóöltöny")

Felvehető: Ocean Beach, Collar and Cuffs ruhabolt, a Pole Positiontől északra
Elérése: a "Pole Position" sztriptízbár megszerzése után

Megjegyzés: hasonló öltönyt viselt Tony Montana is a Sebhelyesarcúban...

III.10.3.10. Tracksuit (kék-fekete melegítő)

Felvehető: Downtown, Jocksport, a pizzériától északra
Elérhető: a "Supply and Demand" küldetés után

III.10.3.11. Tracksuit (vörös színű melegítő)

Felvehető: Little Havana, mosoda (Laundromat), a Café Robinával szembeni átjárón át északnak, koppanóig)
Elérhető: a nyugati sziget megnyitása után azonnal

III.10.4. Megvásárolható búvóhelyek

Újabb újdonság. Immár csak egy búvóhelyet kapsz "készen", a játék elején, a többit magadnak kell megvásárolnod. A 100% teljesítéséhez mindet meg kell venned, ám amíg nincs sok pénzed, érdemes a stratégiai helyeket begyűjteni (pl. északon az El Swanko Casát, illetve amint átérsz a nyugati partra, a Skumole Shacket).

III.10.4.1. Ocean Heights

Helye: Ocean Beach, a legdélibb pont, a Pole Positiontől DNy-ra.
Ára: 7000$
Extra: 1 db 1 férőhelyes garázs

III.10.4.2. 1102 Washington Street

Helye: Washington Beach, Ken Rosenberg irodájával szemben.
Ára: 3000$
Extra: nincs

III.10.4.3. Links View Apartments

Helye: Vice Point, a Leaf Link hídtól északra.
Ára: 6000$
Extra: 1 db 1 férőhelyes garázs

III.10.4.4. El Swanko Casa
Helye: Vice Point, a Pay 'n' Spraytől északra.
Ára: 8000$
Extra: 1db 1 férőhelyes garázs, a tetőn egy Ruger

III.10.4.5. 3321 Vice Point
Helye: Vice Point, északra a North Point Malltól, a parton.
Ára: 2500$
Extra: nincs

III.10.4.6. Skumole Shack
Helye: Downtown, a Greasy Chopper bárral átellenben, ÉNy-ra, a vaslépcsőn fel.
Ára: 1000$
Extra: UZI a lépcső alatt

III.10.4.7. Hyman Condo
Helye: Downtown, a stadiontól egy háztömb keletnek.
Ára: 14 000$
Extra: 3 db garázs (4, 2, 2, férőhellyel), helikopter a tetőn egy Maverickkel, fő mentési hely (csomagok jutalmai elérhetőek + utcai öltözék), rendőrcsillag a bejárat előtt

III.11. Járművek

Lényegesen kibővült a géppark; nemcsak az autókínálat lett szélesebb, hanem a vízi járművek sora is, végre vannak motorok, és teljes értékű légiflotta.

III.11.1. Autók (plusz egy tank)

III.11.1.1. Admiral
Egy megbízható középosztálybeli gépezet. Masszív, stabil, ám nem különösebben gyors. Ez lehet az első autó, amit kipróbálhatsz, ha a nyitómozi után Rosenberg fehér Admiráljába vágódsz be.

- Starfish Island; a nyugati szigetről jövet fordulj balra, állj meg kocsival az első baloldali ház kerítése mellett, és erről ugorj be. Itt a Rampage 18, és egy Admiral. Balra a rámpán ugorhatsz ki.

III.11.1.2. Ambulance (Mentőkocsi)
Semmit nem változott az elődhöz képest: gyors, de rettentően borulékony, hogy megnehezítse a mentős küldetéseket...

- Washington Beach; az Ocean View kórház előtt.
- Vice Point, a Shady Palms kórház felhajtójában.
- Downtown, a Schuman kórház parkolójában.

III.11.1.3. Baggage Handler (Csomagszállító autó)
Móka. Felborulni nem fogsz vele, de a hajadat se viszi le a szél. Vigyázz, el ne aludj az unalomtól a volán mögött!

- Reptér, a főépülettől nyugatra, a kerítés mögött.
- Reptér, a terminál mögül indulj DK-re.

III.11.1.4. Banshee
"Ő" se sokat változott, még mindig jól gyorsul, sebes, fordulékony, ugratáshoz, meneküléshez kiváló.

- Starfish Island; a nyugati szigetről jövet a kereszteződés utáni ház nyugati oldalán.
- Ocean Beach, a Pay 'n' Spraytől északra lévő fehér, kétszintes épület lépcsője mellett

III.11.1.5. Barracks OL
Maradt a GTA3 modell, a Nemzeti Gárda szállítójárműve - rendkívül masszív, bár lomha jószág.

- Fort Baxter légibázis

III.11.1.6. Benson
Egy dobozos furgon, lomha, viszont megbízható, stabil, kanyarban sem hagy cserben. Egész jó benyomást tett rám.

- Vice Port; a Pay 'n' Spray-vel szemben (nyugatra)

III.11.1.7. BF Injection
Ami a GTA3-ban csak ritka mintapéldány, az itt alapmodell. Fürge, ügyes gép, Ocean Beach világnagy strandján nincs is nála jobb társ...

- A Malibútól keletre indulva menj le a partra, a fa "járdán" indulj délre, ott áll a buggy.

III.11.1.8. Blista Compact
Amikor le kell adnod a Sunshine Autos garázsába, alig fogsz találkozni vele, egyébként is ritka. Nyilván a GTA3 "sima" modelljének változata. Nagyon kellemes egy gép, ha találkozol vele, pakolj be egyet a garázsba! Gyorsaságban megelőzi a Phoenixet, a Stingert, sőt a Cometet is, ráadásul igen kezes jószág.

- Washington Beach környékén.

III.11.1.9. Bloodring Banger
Mint ott említettem, miután a Hyman Stadionban sikerült lenyomnod a Bloodring versenyt, egy Oceanic és egy Glendale alapmodellre épülő Bloodring Banger megjelenik a stadion déli oldalán, a lépcsőhöz közel. Nekem nem jött be a cucc, nem szeretem a billegő batárokat. Persze gyors, de irányváltásnál készülj fel erős gépészkedésre...

III.11.1.10. Bobcat
A szokásos platós pick-up. Bár a gyorsulása nem a legjobb, viszont elég sebes és megbízható, a kanyarstabilitása is kellemes, akár menekülésre is használható, hiszen még terepen is elboldogul.

- Vice Port környékén

III.11.1.11. Boxville
Teljesen szögletes, rövid orrú dobozos kisteherautó. Meglepően gyors, bár picit billegős és a kanyarvétele is nagy ívű, érdemes rásegíteni fékkel. Jó megbarátkozni vele, ugyanis a San Andreasban ezzel fogsz lopni járni...

- A reptér és a kikötő környékén.

III.11.1.12. Burrito
Furgon, jellegzetessége a tetőn elől lévő négy lámpa és a hátul lévő "szárny" - bár találni olyan példányt is, melyről ezek az extrák hiányoznak. Elég gyors, stabil, viszont a kanyarodást tanulni kell vele - nem túl gyorsan, fék- és kormányrásegítéssel illik odatenni a kunkorokba.

- Downtown környékén.

III.11.1.13. Bus
Az öreg, gömbölyded busz. Túl sokat ne várj tőle, viszont van valami nosztalgikus báj egy ilyen terelgetésében...

- A reptéri teherterminálnál, a 86-os titkos csomag hangárja előtt
- A reptér környékén

III.11.1.14. Cabbie
A szokásos, gömbölyded taxi. Úgy, mint az elődben, itt sem túl megbízható szerintem, jobb a szögletes modell. Érdekesség, hogy mivel a játékban szerepet kap a taxivállalatok versengése, a Kaufman cég megvétele után ezek eltűnnek az utcákról, és a Kaufman-taxik veszik át helyüket.

- Washington Beach környékén.

III.11.1.15. Caddy (Golfautó)
Célszerszám, gyepen való kényelmes furikázásra.

- A világítótoronyhoz vezető sétányon indulj el, át a fahídon, majd picit jobbra, a földúton, az első bokorban fogsz látni egy kis fénygömböt. Menj a cserjébe, és nyomd meg a "beszállás" gombot!
- Leaf Link területén bőven találsz

III.11.1.16. Cheetah
A jó öreg Ferrari, a játék második leggyorsabb gépe, menekülésre, ugratásra, versenyekre egyaránt kiváló.

- Washington Beach, a "Cortez-féle" kikötőkapu előtt.

III.11.1.17. Coach
A szögletes, modern busz, városi közlekedésre.

- A keleti parton, a buszmegállókban elcsíphetsz egyet

III.11.1.18. Comet
Új típus, egy igazi Porsche. Nagyon hamar beleszerettem, bár vannak nála gyorsabbak is, de igen megnyugtató és kellemes érzés egy ilyen kis ékszerdobozt terelgetni. Próbáld ki, nem bánod meg!

- Starfish Island, a keleti szigetről jövet fordulj jobbra, majd kanyarodj be a második behajtón. A Comet a garázsban áll.
- A Leaf Links golfklub bejárata előtt.

III.11.1.19. Cuban Hermes
A kubaiak gépe, jellegzetes dukkóval: hátul fekete, elöl sárga-vörös lángnyelvek (emlékeztet picit a GTA3 Diablóinak Stallionjára). Igen látványos a vezetése, sőt a fülnek is kellemes a dorombolása. Kicsit böszme, de erős és megbízható szerkezet.

- Little Havana és Little Haiti környékén.

III.11.1.20. Deluxo
Elég sebes és kezes jószág, morcos hanggal.

- A Sunshine Autos megvétele után az 1. listát teljesítve jelenik meg a bemutatóteremben.

III.11.1.21. Enforcer (SWAT csapatszállító)
E modell sem sokat változott. Erős, nehéz, átlagos paraméterekkel bíró gép, kanyarnál illik visszafogni.

- Vice Point, a rendőrség előtt.
- Négy csillag után a nyomodban...

III.11.1.22. Esperanto
Nem sokat változott a GTA3-hoz képest - karakteres, határozott orr, szögletes vonalak, két ajtó. Ritkán bukkan fel, akkor is minek...

- Vice Point környékén.

III.11.1.23. FBI Rancher
A Rancher speciális, ötajtós verziója. A gyorsulása nem a legfényesebb, ám aztán sebes, jól autózható, megbízható, és elég strapabíró.

- Öt csillagos körözésnél bukkan fel.

III.11.1.24. FBI Washington
Igencsak meglepő darab. Szerintem ennél jobb társ nincs a járőrös küldetésekre, gyors, fordulékony, kezes, masszív, ráadásul az egyik olyan "közszolgálati" gép, amelyet elfogad a Pay 'n' Spray.

- Downtown, a Rock City épülete mögött.

III.11.1.25. Firetruck (Tűzoltóautó)
Célszerszám. A gyorsulása nem fényes, fordulni, főleg szűk helyen rémálom, ám mivel csak oda kell érni a tűzhöz, elég sebes jószág, és persze masszív, strapabíró. A vízágyúja külön plusz, még zsarukat is ledönthetsz vele büntetlenül...

- Downtown, a tűzoltóság előtt.

III.11.1.26. Flatbed
A régi jó nagy teherautó. Lomha, lassú, viszont faltörő kos. Kis designváltáson ment át, a platójára egy rejtélyes, szürke ponyvával letakart objektum van kötözve. Ahogy így elnézem... csak nem egy Dodo?

- Vice Port, D-DNy, koppanóig a Pay 'n' Spraytől, a tartályok mellett.

III.11.1.27. Gang Burrito
A Burrito felspécizett változata, az oldalán lévő graffitiről és mélybordó színéről könnyű megismerni. Gyorsabb, mint gyári társa, ráadásul a kanyarokban is kezesebb. Nem rossz!

- Prawn Island, a legészakibb (kék) ház felhajtóján.

III.11.1.28. Glendale
Kerekded formák, jellegzetes orr és hátsó-oldalsó "cápauszonyok", picit hajaz az Oceanicra. Átlagos menettulajdonságok, nem jól gyorsul, de elfogadhatóan lehet terelgetni.

- Ocean Beach, Vice Point környékén.

III.11.1.29. Greenwood
Érdekes jószág, egy négyajtós, szögletes gép, a kocsiszekrény hátsó fele a karosszériától eltérő színű. Meglepően gyors, bár nem túl fürge, viszont - némi billegéstől eltekintve - az úttartása elfogadható.

- Washington Beach környékén.

III.11.1.30. Hermes
Egy öreg, kerekfenekű batár, vezetése igazolja a külalakot: lomha, lassú jószág, de legalább jól ráül az aszfaltra.

- Ocean Beach, az aluljáróval szembeni fehér-rózsaszín apartman előtt.

III.11.1.31. Hotring Racer
Döbbenetes jószág. Az Infernus és a Cheetah után a harmadik leggyorsabb gép a játékban, ráadásul hihetetlenül kezes és masszív, hatalmas mennyiségű pofozást képes elnyelni. Az autóversenyek sztárja szerintem, szinte bármely feladatra ideális társ. Nagy kedvenc!

- A Sunshine Autos megvétele után a 4. listát teljesítve jelenik meg a bemutatóteremben.

III.11.1.32. Idaho
Mint a GTA3-ban. Szögletes gép, rácsos orral, eltérő színű tetővel, határozott fékekkel, de billeg, mint valami cifra hintó.

- Little Haiti, Downtown könyékén.

III.11.1.33. Infernus
Még mindig a csúcsgép, a Lamborghini mása, a játék leggyorsabb eszköze. Persze észnél kell lenni, mert elég egy ütközés, és elrepülsz, mint a győzelmi zászló. Menekülésre, versenyekre, ugratásra (no meg csajozásra) tökéletes.

- Vice Point, a pláza (North Point Mall) ÉNy-i sarkában, kiállítási darab
- A Diaz/Vercetti villában, a főlépcső mellett.

III.11.1.34. Kaufman Cab
Miután megveszed a céget, eltűnnek a Cabbie-k, és megjelennek ezek a gépek, sok különbség nincs a kettő között, csak az oldalmatrica.

- A Kaufman Taxi megvétele után, a telephelyen.

III.11.1.35. Landstalker
Ugyanaz, mint a GTA3 esetében. Landrover, terepjáró, összkerékhajtású, átlagos sebességgel, viszont rendkívül borulékony. Továbbra sem a kedvencem, szerintem bőven elég belőle, amit a belvárosi versenyben gépészkedni kell vele.

- Starfish Island, nyugatról a patkó második háza, itt volt Robina "Naval Engagement" küldetése.
- Downtown, a motocross-pályán, az ottani pontverseny járműve.

III.11.1.36. Linerunner
A jó öreg kamionunk, lassú, de erős. A San Andreasban végre igazi feladatokat kap majd!

- Vice port, a kikötőbe a jobboldali kapun menj be, a gép rögtön balra, a földes parkolóban áll.

III.11.1.37. Love Fist
Egy igazi luxuslimuzin, speciálisan a rockbandának gyártva - mélyvörös, orrán tuningelemmel, egyedi gyártmány. Nem túl gyors, nem is arra való...

- Downtown, a Love Fist küldetései után, a V-Rock stúdió előtt.

III.11.1.38. Manana
Újabb fölösleges bitpazarlás. A régi rusnya, kétajtós, kétüléses szegényautó, lassú, lomha, kanyarodni nem lehet vele, sőt autónak is nehéz lenne hívni.

- Little Haiti környékén.

III.11.1.39. Mesa Grande
Hmm! Végre valami igazi alternatíva a Landstalker helyett! Egy tipikus dzsip, próbáld ki a belvárosi crosspályán, és sírj te is, hogy miért nem ezzel kellett ott lenyomni a versenyeket! Gyors, fürge, strapabíró, és szinte lehetetlen felborítani, hihetetlen szögekből képes talpra állni. Igen kellemes jószág! Találhatsz belőle ponyvás és nyitott példányokat is.

- Downtown környékén.

III.11.1.40. Moonbeam
A jó öreg rövidorrú, sokablakos "inkább kisbusz, mint furgon". Ha már egyszer ilyesmit kell hajtani, akkor inkább őt választom. Kanyarodás kézifék-rásegítéssel ideális.

- Little Havana környékén.

III.11.1.41. Mr. Whoopee
Valószínűleg a játékos társadalom kérésére a jó öreg fagylaltos kocsi immár nem ritka jószág, hanem egész egyszerűen a tiéd lehet, a jégkrém-gyárral együtt. Duda helyett csilingelés, és mivel célszerszám, menettulajdonságai ennek megfelelők.

- A Cherry Poppers megvétele után, a garázsban.

III.11.1.42. Mule
Ő sem maradhatott ki, a kisteherautó, a jellegzetesen a vezetőfülke fölé nyúló dobozzal. Lassú. Lomha. Mint egy öszvér.

- Vice Port környékén.
- Szokott állni a reptér fő terminálja előtti parkolóban is.

III.11.1.43. Oceanic
A másik gép, amivel hamar megismerkedhetsz, hiszen ott porosodik első búvóhelyed előtt. Tipikus oldsmobile, annak megfelelő a viselkedése is. Mondjuk nem lassú, de lendületből, sebességből ne akarj kanyarodni, és a fékezésre is készülj rá.

- Ocean Beach, az Ocean View Hotel (búvóhely) előtt.

III.11.1.44. Packer
Ez is új gép, egy rámpás kamion, nagy, masszív, erős, persze elég lassú és nehézkes terelgetni. A rámpája használható ugratónak - menet közben is, jó móka! -, így elég sokoldalú jószágnak mondható. Nézd majd meg ezt a modellt a San Andreasban, ott ugyanis a két vas mozgatható lesz...

- Prawn Island, a filmstúdióban, ÉNy-i sarok.
- Vice Port, a legdélibb pont, délre le a partra a Pay 'n' Spraytől, az épület mögött.
- Escobar International, a fő terminál mögött

III.11.1.45. Patriot
A jó öreg Hummer. Nem versenytípus, viszont masszív, minden terepen kiválóan kezelhető, ráadásul elég fürge is. Embercsoportok gázolására ideális...

- Prawn Island, a filmstúdióban, a DK-i sarok (a kapun belépve balra, a Bolt Burger díszlet mögött)
- Little Haiti, Phil Cassidy telephelyén, szemben a hangárban.

III.11.1.46. Perennial
Ó jaj, régi csühös barátunk visszatért! Lassú, lomha, szörnyű szerkezet, szegényeknek. Kerüld el!

- Little Haiti, Little Havana környékén.

III.11.1.47. Phoenix
Újdonság, a Stingernél eggyel gyorsabb kétüléses sportautó, határozott cápaorral és a szélvédő előtt lévő tuningelemmel - egyes modelleknél egy hosszanti, széles, eltérő színű sáv is díszíti az autót.

- Starfish Island, az Unique Jump 20 helyszínén, az "ugrató lépcsős" ház garázsában. Kerülj hátra, a medence mögött a telek túlfelére, ott találsz egy palánkrámpát a kijutáshoz.

III.11.1.48. Police
A rendőrautó nem sokat változott. Igen gyors, gyorsabb, mint a Phoenix vagy a Stinger, viszont a kanyarstabilitása nem a legjobb, könnyű vele borulni.

- Washington Beach, a rendőrőrs előtt.
- Vice Point, a rendőrőrs előtt.
- Little Havana, a rendőrőrs előtt.
- Dowtown, a rendőrőrs előtt.

III.11.1.49. Pony
Lomha, lassú furgon, nehézkes, nagy ívű kanyarvétellel. Ellenjavalt, bár a Rumpónál mindenképp jobb.

- Vice Port, DK-i csücsök, a földes parkolóban.

III.11.1.50. Rancher
Jellegzetes felépítésű, már-már pick-up kinézetű, háromajtós terepjáró. Lényegesen jobban kezelhető, mint a Landstalker, a homokban sem veszít lendületéből, úgyhogy terepre ideális.

- Vice Point környékén.

III.11.1.51. Regina
Egy hosszú, ötajtós kombi, nem túl fürge, viszont fordulékonysága meglepő - szinte egy helyben meg lehet fordítani kézifékessel, így ha ezzel kell menekülnöd, gyors kanyarokkal és hátraarcokkal lerázhatod üldözőidet.

- Little Haiti és Viceport környékén.

III.11.1.52. Rhino
Mit mondjak? A jó öreg lánctalpas. Nagyon nincs ellenfele, ha gyorsan akarsz haladni, fordítsd hátra a csövét és durrogtass, ez szép löketet ad a masinának. Ha meg valaki neked megy, abban a pillanatban múlt idő lesz.

- 90 titkos csomag megtalálása után, a légibázison.
- 6 csillagos körözésnél a nyomodban.

III.11.1.53. Rumpo
Hiányzott volna, ha nem rakják be... Épp olyan lassú, mint a GTA3-beli társa, és ismét az instabilitás királya. Kerüld, ha jót akarsz!

- A Malibu Club mögötti parkolóban.
- Vice Port, a délkeleti hajóra vezető rámpa előtt.

III.11.1.54. Sabre
Sportosan kinéző, kétajtós, szögletes orrú, széles gép. Azért nem olyan fürge, hogy versenyezz vele, és nem voltam elájulva a menettulajdonságaitól sem, határozott fékei miatt elég jól kezelhető.

- Downtown környékén

III.11.1.55. Sabre Turbo
Mint a neve is mutatja, ez a Sabre turbófeltöltős változata, ezt a hangja is rögtön elárulja. Ezzel együtt még mindig nem az a nagyon gyors paripa, még az FBI Washington is megelőzi, de határozottan kellemes jószág, és jól is néz ki.

- A Sunshine Autos megvétele után a 2. listát teljesítve jelenik meg a bemutatóteremben.

III.11.1.56. Sandking
Mint neve is mutatja, a gépet nem aszfaltra tervezték - viszont a Paris-Dakar versenyen győzelmi eséllyel indulhatnál vele. Komoly hangú, nem túl fürge gép, ám próbáld ki Ocean Beachen, a világítótorony melletti füves-dombos részen! Mennyei!

- A Sunshine Autos megvétele után a 3. listát teljesítve jelenik meg a bemutatóteremben.

III.11.1.57. Securicar
A régi jó páncélozott biztonsági autó. Mivel elvesztette korábbi jelentőségét, sok értelme nincs őt vezetni, mert ritka lassú és nehézkes, ám persze stramm legény.

- Little Havanna, éjszaka-hajnalban, a bank előtt (általában zárva).
- A kikötőben.

III.11.1.58. Sentinel
A szögletes, sportos, határozott kiállású szedán. A középosztálybeli géposztálynál jobb, tempósabb.

- A Sunshine Auto bemutatótermében.

III.11.1.59. Sentinel XS
Előbbi tuningváltozata, a hátsó spoilerről és a hátsó szélvédőn lévő légterelőkről könnyen felismerhető. Valamivel morcosabb, korrektebb jármű.

- Escobar International, a terminálról keletre, a "Vice City Transport Police" melletti zárt parkolóban

III.11.1.60. Spand Express
Mule, kifejezetten a szállítóvállalatnak, hasonlóan lomha célszerszám.

- Rosenberg "Jury Fury" küldetésénél hazavihetsz egyet, ez szállítja a kalapácsokat a feladathoz.

III.11.1.61. Stallion
Szerintem picivel gyengébb, mint a GTA3-ban ez a kétajtós roadster, picit billegős, picit lomhább, talán kevésbé szelíd is. Eltérő színű ponyvatetővel, vagy anélkül találkozhatsz vele.

- Ocean Beach, parkolóház, a "Cone Crazy" pontverseny járműve.

III.11.1.62. Stretch
A három méteres Lincoln, nagyon fontos személyek nagyon méltóságteljesen a városon körbehordozására. Vigyázz vele a szűk utcákon!

- A Diaz/Vercetti villa előtt, a főlépcső nyugati oldalán

III.11.1.63. Stinger
A Stinger alaposan átalakult a GTA3-hoz képest. Még mindig gyors, ám már nem annyira, mint volt, és a kerekded idomokat átvette a határozott, széles cápaorr és a rövid, szögletes hátsó.

- Starfish Island, nyugatról jövet a kereszteződés utáni második, díszes kapujú ház garázsai előtt. Ugorj egy kocsiról be érte, aztán a kaputól balra egy rámpán kijuthatsz vele.

III.11.1.64. Taxi
A kockataxi, szerintem még mindig a legjobb bérautó, gyors, kezes. Ha lepörgetted a taxis küldetéseket, nem lesz ellenfele, hiszen az ugratással a legtöbb akadályon áthatolhatsz, és az ütközéseket is könnyen elkerülheted. Büntet!

- Washington Beach környékén, és bárhol.

III.11.1.65. Top Fun
A távirányítós versenyek gépe, mint a GTA3-ban a Toyz furgon. Ha végeztél a mókával elviheted, bár sok értelme nincs...

- Lásd a **"Verseny RC járművekkel"** fejezetet!

III.11.1.66. Trashmaster (Szemetesautó)
Nem lesz meglepő - lomha, lassú céljármű, viszont kétségkívül strapabíró.

- Little Haiti, a szeméttelepen.

III.11.1.67. Vice Cheetah
Gyakorlatilag ugyanaz, mint a "normál" Cheetah, csak van egy rendőrségi villogó a szélvédő mögött, és elfogadja a Pay 'n' Spray műhely is.

- Három csillagos körözésnél bukkan fel, a játék múzsájaként szolgáló "Miami Vice" sorozat nyomán, két civil ruhás nyomozóval a fedélzetén.

III.11.1.68. Virgo
Még egy gép, amely az Admiral és a Washington mellé állítható, a középosztálybeli, szögletes limuzin. Ennek a hűtőrácsa mind közül a legmarkánsabb.

- Washington Beach környékén.

III.11.1.69. Voodoo
Egy gyors low-rider, a haitiak bandagépe. Lapos, alacsonyan ülő kétajtós, jellegzetesen szárnyazott hátsórésszel. Különlegessége az állítható teleszkóp, a helikoptert is irányító gombokkal lehet táncoltatni. Érdemes kóstolgatni, hiszen a San Andreasban különleges jelentősége lesz!

- Little Haiti, Auntie Poulet háza előtt.

III.11.1.70. Walton
Csőrös, faplatós pick-up. Nem olyan rossz, elég tempós jószág, aszfalton hálás, a kanyart lassan kell vele venni.

- Vice Port környékén.

III.11.1.71. Washington
Megtévesztésig hasonlít az Admiralhoz, annál kicsit gyorsabb. Persze igazán az "állami verziója", az FBI modellje hasít...

- Vice Point környékén.

III.11.1.72. Yankee
Régi ismerős, csőrös, dobozos teherautó. Lassú, de kezelhető, a Mulenál mindenképp jobb.

- Vice Port környékén
- A reptér fő terminálja előtti parkolóban.

III.11.1.73. Zebra Cab
Egy speciális, zebracsíkos festésű Kaufman Cab, picivel gyorsabb és kezesebb is.

- A Kaufman Taxi telephelyén, az ehhez kapcsolódó küldetéssor végén.

III.11.2. Motorkerékpárok

III.11.2.1. Angel
"Big" Mitch Baker és csapata által átalakított Freeway, így lásd ott az alaptanácsokat. Ez a változat gyorsabb, és erősebb - egy kisautót simán félrelökhetsz vele az útból (Manana-biliárd...). Sajnos a rá- és beleépített plusz anyag miatt nehezebb az alapmodellnél, így lomhább, és a kanyarokban is morcosabb.

- Downtown, a Greasy Chopper előtt.

III.11.2.2. Faggio
A Faggio a Piaggio Vespa robogójáról lett mintázva. Könnyen manőverezhető, így a városi forgalmon átszlalomozásra ideális, és ami a lényeg: a "stoppie"-ra nála nincs jobb! Másra azonban ne használd, hiszen lassú és nehézkes, ugratásra, wheelie-re nem való.

- Washington Beach, a Rosenberg irodája melletti (E) átjáróban
- Vice Point, a Pay 'n' Spraytől ÉK-re, egy kuka mögött

III.11.2.3. Freeway
"Ízirájder, öcsém, ízirájder!" Egy Harley, vagy legalábbis ahhoz hasonló, elég kellemes sebességet érhetsz el vele, és igen erős, strapabíró. Sajnos dögnehéz, így semmiféle mókára nem ajánlott, és a kanyarodást is tanulni kell - nagy, szellős, könnyű íveket kell fognod, főleg nagyobb sebességnél.

- Vice Point: a Prawn Islandról átvezető hídról lejövet kanyarodj le jobbra az első utcán, balra a házfalnál ott áll egy paripa.

III.11.2.4. PCJ-600
Yamahára emlékeztető versenymoci. A játék legjobban gyorsuló és legfürgébb paripája, az ugratások alapeszköze. Igen kezes, hálás, kanyarban is jó az úttartása - ám elég egy kis bumszli, és máris repülsz, és a nagy sebesség + lóerő kontra könnyű gép faktorok miatt nem nehéz szó szerint elszállni vele. Kis gyakorlással "csőrös" gépekre (Cheeta, Infernus) is felugrathatsz vele, ha az ütközés előtt felemeled a gép elejét.

- Washington Beach, a kikötőben, a két kapu között.
- Ocean Beach, a Pay 'n Spraytől északra lévő fehér, kétszintes épület bejáratától jobbra
- Vice Point, a "PCJ Playground" pontverseny eszköze.
- Downtown, a Greasy Chopperrel szemben, a Howlin' Petes Biker Emporium kirakata mögött

III.11.2.5. Pizza Boy
Ez a gép a Faggio haszonjármű-változata, azaz rá van applikálva egy pizzásdoboz. Minden egyéb jellemzője megegyezik az alapmodellel (bár talán egy lehelettel gyorsabb). A pizzás küldetésekhez fogod használni, de jó lesz a "hajts-és-lőj" őrjöngésekhez is, no meg a stoppiekra.

- Vice Point, a Well Stacked pizzéria mellett
- Little Haiti, a Well Stacked pizzéria mellett
- Downtown, a Well Stacked pizzéria mellett

III.11.2.6. Sanchez
Crossmotor, ennek megfelelően a sebesség és a manőverezhetőség kiegyensúlyozott - a felépítése és karakterisztikája miatt "ő" a wheelie mestere (stoppiet viszont ne próbálj vele, mert nagyot tudsz zakózni). És természetesen a tengerparton tudod igazán kihasználni erejét, igazi homokfutó, persze csak a BF Injection után, de hát az más kategória. A nagy hátránya, hogy igen törékeny, hiába, nem aszfaltra és forgalomba tervezték, így városi forgalomban hamar leamortizálhatod.

- Downtown, a motocross-pályán, az ottani pontverseny járműve.

III.11.3. Motorcsónakok

III.11.3.1. Coast Guard
A parti őrség hajója, nem túl sebes, viszont fordulékony, kezes.

- A kikötőkaputól északra, ahol a kubaiak küldetéseit felvetted, a bedeszkázott partszakasz alatt. Rá kell ugrani.

III.11.3.2. Cuban Jetmax
Gyors (de nem annyira, mint a Squalo) és kezes jószág, kellemes terelgetni. "Ő" a csónakház Checkpoint Charlie küldetésének egyik járműve.

- Vice Port, a csónakházban, miután megvásároltad.

III.11.3.3. Dinghy
Ez egy kis gumicsónak-szerű eszköz, közepesen gyors, de kezes.

- Vice Point, a "Demolition Man" felrobbantott épületétől északra, a sárga házsor mögötti stégnél (miután megnyílt a nyugati part)

III.11.3.4. Marquis
Egy igazi luxushajó, egyárbocos, kár, hogy a vitorlát nem lehet felvonni, ezért méltóságteljes eleganciájához kellő lassúság párosul.

- Ocean Beach, ahol Cortez jachtja állt, miután az ezredes összes küldetését lepörgetted.

III.11.3.5. Predator
A jó öreg gyors, jól kezelhető rendőrségi motoros, géppuskával szerelve.

- Indulj el a golfszigetről a nyugati partra! A híd elején, jobbra lesz egy lejárat, lejutsz a híd lábához, itt parkol a jószág.

III.11.3.6. Reefer
Hobbihajó, halászásra, horgászásra, egy pecabot el is van helyezve a végében. Elég lassú, nyugodt gép.

- Ocean Beach, ahol Cortez jachtja állt, miután az ezredes összes küldetését lepörgetted.

III.11.3.7. Rio
Katamarán, árboccal, vitorlával, szinte már jacht. Nagyon lassú, de nyugodt gépezet.

- Ocean Beach, a (Cortez-féle) jachtkikötő, 1. dokk (Pier 1), miután megnyílt a nyugati sziget.

III.11.3.8. Speeder
Mint a neve is mutatja, egy igazi versenycsónakról van szó. A játék egyik leggyorsabb gépe, picit vad, és nem túl strapabíró, úgyhogy vigyázz a sziklákra!

- Ocean Beach, ahol Cortez jachtja állt, miután az ezredes összes küldetését lepörgetted.

III.11.3.9. Squallo
Az egyik leggyorsabb csónak, emiatt terelni sem olyan könnyű, kicsit vad. "Ő" a csónakház Checkpoint Charlie küldetésének másik járműve.

- Vice Port, a csónakházban, miután megvásároltad.

III.11.3.10. Tropic
Lassú, "emeletes" szerkezet, trópusi vizekre.

- A keleti partról a golfszigetre vezető híd lábánál jobbra lejutsz a stéghez, itt parkol a gép (miután megnyílt a nyugati rész).

III.11.4. Repülők és helikopterek

III.11.4.1. Maverick
Ez az átlagos helikopter, semmi különös, helyváltoztatásra megfelelő.

- Starfish Island, a Diaz-Vercetti villa tetején.
- Downtown, a Hyman Condo tetején.

III.11.4.2. Hunter
Jól felismerhetően egy Apache támadóhelikopter. Ezzel is végrehajthatod a járőrküldetéseket, ráadásul egyedülállóan van felfegyverezve: a kézifékre definiált gombokkal tudod a fedélzeti géppuskát működtetni, a sima tűzgomb megnyomására ugyanis rakétát lő ki. Tényleg egy igazi vadász...

- A Fort Baxter légibázis területén, egy kis labirintuson át, a hátsó falnál, miután a sztori összes küldetését, a "Keep Your Friends Close..." misszióval bezárólag végrehajtottad.
- Ugyanott, ha mind a 100 titkos csomagot összeszedted.
- A keleti part legdélibb csücskében, az Ocean Beach-i helikopter-leszállón (az Ammu-Nation utcájával szemben), ha mind a két fenti követelményt teljesítetted.

III.11.4.3. Police Maverick
Ugyanaz, mint gyári társa, rendőrségi felségjelzéssel, és rádió helyett a "jard" URH-adását hallgathatod.

- Downtown, a rendőrség tetején.

III.11.4.4. Sea Sparrow
Vízre is leszállni képes, kicsi, fürge, nagyon gyors jószág, fedélzeti gépágyúval. Büntet!

- A Diaz-Vercetti villa mögött, 80 titkos csomag felvétele után.

III.11.4.5. Skimmer
A filmstúdió "Dildo Dodo" küldetésében már megismerhetted. Nincs is mit mondanom róla - vigyázz, csak vízről képes felemelkedni!

- A filmstúdióban, a Dildo Dodo küldetés után, ÉNy-ra, a stégnél.

III.11.4.6. Sparrow
Tulajdonságai megegyeznek "tengeri" testvérével, csak nincsenek papucsai és géppuskája.

- A helikopter pontverseny járműve, úgyhogy a négy madár elérési helyét lásd annál a fejezetnél!

III.11.4.7. VCN Maverick
Újabb Maverik, ez egy kisebb modell, így valamivel fürgébb. Ebben sincs "zenés/dumás" rádió, csak URH.

- Dowtown, a VCN épület tetején. A Prawn-szigetről átvezető hídról leérve rögtön jobbra, a híd lábánál van, a bejárati ajtót a híd mellett találod meg.

III.11.5. Különleges járművek
Mint az előző játékban, itt is van pár különleges jármű. Ezek jó részéhez nehezen tudsz hozzájutni, sokszor csak az adott küldetés elbukásával. Van pár olyan jármű, amelynek semmiféle speciális tulajdonsága nincs, csak eltérő színű a festése, ezeket nem sorolom fel, mert szerintem nincs jelentőségük. Az egyszerűség kedvéért közkeletű angol rövidítést alkalmaztam a gépeknél, ezek feloldása a következő:

- BP: Bulletproof, golyóálló
- FP: Fireproof, tűzálló
- EP: Explosionproof, robbanásálló (gránátokat, rakétákat is kibír)
- DP: Damageproof, sérülésálló (nem lesz baja, ha ütközöl vele kocsinak, épületnek, egyéb akadálynak)

III.11.5.1. BP/FP/EP/DP Admiral
Ez az az Admiral, amelyben Diaz érkezik a "Guardian Angels" küldetésre. Le kell őt lőnöd, hogy megszerezd a gépet.

III.11.5.2. Tűzálló Cheetah, Banshee és Infernus
Az autószalon utcai versenyein szereplő ellenfelek autói tűzállóak. Vadászd le bármelyik sofőrt, és viheted haza a verdát.

III.11.5.3. BP/FP/EP Sabre Turbo
A Malibu "The Driver" küldetésében ezzel a géppel érkezik Hillary a versenyre. Távcsövessel lődd ki a volán mögül, aztán viheted a garázsba az autót (a küldetést persze elbukod). Míg haza nem érsz, ne szállj ki, mert bezáródik az ajtó!

III.12. Statisztika, a 100% feltétele

Mint eddig, most is minden tevékenységedet rögzíti a játék. Ezeket a "Stats" menüpontban nézheted meg - újdonság, hogy itt az "S" lenyomásával ezeket HTML és txt formában archiválhatod a mentési könyvtárba.

III.12.1. Statisztika

Percentage completed ▶ A 100%-ból (lásd lejjebb) eddig teljesített %
Mission attempts ▶ Megkísérelt küldetések száma
Playing Time ▶ Tiszta játékidő
Days passed in game ▶ A játék közben eltelt napok száma
Safehouse visits ▶ Mentések száma
Rampages passed ▶ Teljesített Rampage (összesen 35)
Hidden Packages found ▶ Megtalált rejtett csomagok (összesen 100)
People you've wasted ▶ Hány embert semmisítettél meg
People wasted by others ▶ Hány embert öltek meg mások
Road Vehicles destroyed ▶ Hány szárazföldi járművet sikerült elpusztítani
Boats destroyed ▶ Hány vízi járművet elpusztítani
Planes & Helicopters destroyed ▶ Hány légi járművet sikerült elpusztítani
Tires popped with gunfire ▶ Kilőtt gumiabroncsok száma
Total number of wanted stars attained ▶ Megszerzett körözési csillagok száma
Total number of wanted stars evaded ▶ "Elsikált" körözési csillagok száma
Times busted ▶ Letartóztatások száma
Hospital visits ▶ Hányszor kerültél kórházba
Number of headshots ▶ Fejlövések száma
Daily police spending ▶ A pénz, amit naponta rád költött a rendőrség (üldözés, körözés)
Least favorite gang ▶ A legkevésbé favorizált banda (magyarán azon banda, amelyből a legtöbb tagot megölted)
Gang members wasted ▶ Megölt bandatagok száma
Criminals wasted ▶ Megölt bűnözők száma
Kgs of explosives used ▶ Felhasznált robanószerek mennyisége (kg)
Bullets fired ▶ Kilőtt lövedékek száma
Bullets that hit ▶ Célba ért lövedékek száma
Accuracy A lövések pontossága (%)
Dist. traveled on foot (miles) ▶ Gyalog megtett távolság (mérföldben; 1 mérföld = 1.6 km)
Dist. traveled by car (miles) ▶ Autóval megtett távolság (mérföldben)
Dist. traveled by bike (miles) ▶ Motorral megtett távolság (mérföldben)
Dist. traveled by boat (miles) ▶ Hajóval megtett távolság (mérföldben)
Dist. traveled by golf cart (miles) ▶ Golfautóval (Caddy) megtett távolság (mérföldben)
Dist. traveled by helicopter (miles) ▶ Helikopterrel megtett távolság (mérföldben)
Total distance traveled (miles) ▶ Összesen megtett távolság (mérföldben)
Max. INSANE Jump dist. (m) ▶ "Insane" ugrás közben megtett legnagyobb távolság (méterben)
Max. INSANE Jump height (m) ▶ "Insane" ugrás közben elért legnagyobb magasság (méterben)
Max. INSANE Jump flips ▶ "Insane" ugrás közben végrehajtott legtöbb teljes (360 fokos) átfordulás
Unique Jumps completed ▶ Teljesített különleges ugrás (36)
Max. INSANE Jump rotation ▶ "Insane" ugrás közben végrehajtott legnagyobb elfordulás, fokban (azaz egy hátraarc: 180)
Best INSANE stunt so far ▶ Legjobb "Insane" ugrás minősége
Longest Wheelie time (secs) ▶ A legjobb "Wheelie" idő (mp)
Longest Wheelie distance (m) ▶ "Wheelie"-vel megtett leghosszabb egybefüggő távolság (m)
Longest Stoppie time (secs) ▶ A legjobb "Stoppie" idő (mp)
Longest Stoppie distance (m) ▶ "Stoppie"-vel megtett leghosszabb egybefüggő távolság (m)
Longest 2 wheels time (secs) ▶ Autóval, két keréken megtett leghosszabb egybefüggő idő (mp)
Longest 2 wheels distance (m) ▶ Autóval, két keréken megtett leghosszabb egybefüggő távolság (m)
Criminals killed on Vigilante Mission ▶ Járőrküldetésben megölt bűnözők száma
Highest Vigilante Mission level ▶ Járőrküldetésben elért legmagasabb szint
Passengers dropped off ▶ Taxizással célba vitt utasok száma
Cash made in taxi Taxizással keresett pénz
People saved in an Ambulance ▶ Mentőzéssel kórházba juttatott emberek száma
Highest Paramedic Mission level ▶ Mentős küldetésben elért legmagasabb szint
Total fires extinguished ▶ Tűzoltással eloltott tüzek száma
Fire Truck Mission level ▶ Tűzoltó küldetésben elért legmagasabb szint
Stores Knocked Off ▶ Kirabolt boltok száma (összesen 15)
Assassination Contracts Completed Teljesített bérgyilkos megbízások (összesen 5)
Photographs Taken ▶ Elkészített fotók (a filmstúdió "Matha's Mug Shot" küldetésében)
Pizza's Delivered ▶ A pizzafutár küldetésben sikeresen leszállított pizzák száma
'Ice Cream' Sold ▶ A jégkrémgyár megvétele után Mr. Whoopieval eladott "jégkrémek" száma.
Best Percentage of hits for Shooter ▶ A lőgyakorlaton elért legjobb átlagszázalék
Fastest time on 'Alloy Wheels Of Steel' ▶ Big Mitch Baker első küldetésében elért legjobb idő
Fastest time on 'The Driver' ▶ A Malibu "The Driver" küldetésében elért legjobb idő
Fastest time on 'Terminal Velocity' ▶ Autószalon, 1. verseny legjobb ideje.
Fastest time on 'Ocean Drive' ▶ Autószalon, 2. verseny legjobb ideje.
Fastest time on 'Border Run' ▶ Autószalon, 3. verseny legjobb ideje.
Fastest time on 'Capital Cruise' ▶ Autószalon, 4. verseny legjobb ideje.
Fastest time on 'Tour!' Autószalon, 5. verseny legjobb ideje.
Fastest time on 'V.C. Endurance' Autószalon, 6. verseny legjobb ideje.
Fastest time on Downtown Chopper Checkpoint ▶ Leggyorsabb idő a helikopter pontversenyben, Downtown
Fastest time on Ocean Beach Chopper Checkpoint ▶ Leggyorsabb idő a helikopter pontversenyben, Ocean Beach
Fastest time on Vice Point Chopper Checkpoint ▶ Leggyorsabb idő a helikopter pontversenyben, Vice Point
Fastest time on Little Haiti Chopper Checkpoint ▶ Leggyorsabb idő a helikopter pontversenyben, Little Haiti
Fastest time on 'Trial By Dirt' ▶ Leggyorsabb idő a motocross versenyben
Fastest time on 'Test Track' ▶ Leggyorsabb idő a Landstalkeres terepversenyben
Highest score for Shooter ▶ A lőgyakorlat legmagasabb pontszáma
Highest score with Keepie-Uppy beach ball ▶ A legtöbb dekázás a strandlabdával (lásd: **"Trükkök..."** fejezet!)
Number of drug deals made ▶ Eladott drogadagok száma (megegyezik a 'jégkrémek' számával)
Flight hours ▶ Repült órák száma
Longest time in bloodring (secs) ▶ A stadion Bloodring versenyén összegyűjtött legmagasabb idő
Fishes Fed ▶ Hányszor fulladt Tommy az óceánba
Most Favorite Radio Station ▶ Legtöbbet hallgatott rádiócsatorna
Least Favorite Radio Station ▶ Legkevesebbett hallgatott rádiócsatorna
Sprayings ▶ Pay 'n' Spray átfestések száma
Weapon Budget ▶ Fegyverekre költött pénz
Fashion Budget ▶ Ruházkodásra költött pénz

Property Budget ▶ Ingatlanokra költött pénz
Auto Repair and Painting Budget ▶ Autójavításra és dukkózásra költött pénz
Property Destroyed ▶ Megsemmisített tulajdonok értéke
Property Owned ▶ Birtokodban lévő ingatlanok száma
Highest media attention ▶ Legmagasabb médiaérték (pontszám, és a média megnevezése, ahol szerepeltél)

Van még egy adat, a képernyő tetején, és ez a besorolásod (Criminal rating). Erre 5 statisztikai érték van hatással:

- Vagyonod: 5000 dollaronként 1 pontot kapsz. A fejlesztők 8 millió dollárnál szabták meg vagyonod felső határát, ezt az értéket elérve kapsz 200 ezer pontot.
- Accuracy: Lövéseid pontossága - minden egyes százalékért 5 pont jár.
- Megsemmisített repülők és helikopterek: minden egyes gép 30 pontot ér.
- A járőrszolgálat közben elhalálozott bűnözők száma: 1 pont/fő. Beleszámítanak azok is, akik nem a te kezed által haltak meg, de a küldetésed ideje alatt.
- Megölt emberek száma: 1 pont/fő. Ezt csak akkor számítja fel a játék, ha beállsz egy Pay 'n' spray műhelybe, vagy mentsz egyet.

Mindezekből is látható, hogy a legtöbbet a pénzszerzés hoz a konyhára, érdemes tehát arra hajtani.

III.12.2. A 100 % feltétele

Úgy, mint a GTA3 esetében, itt is felállítottak a fejlesztők egy követelményrendszert. Ha sikerül minden pontban megfelelned ennek, 100%-ra teljesítheted a játékot. Mivel az előző alkalommal nagy lázongás volt, hogy ezt a nem kevés melót követelő feladatot semmiféle jutalom nem követte, az urak most megkönyörültek rajtunk, és az alábbi csábító fődíjak járnak a totális siker mellé:

- Életerő 200 pontra nő.
- Páncélzat 200 pontra nő.
- A járművek kétszer akkora sérülést bírnak ki.
- Végtelen lőszer.
- "Frankie" ruházat felvehető a Vercetti villában.
- Három testőrt bérelhetsz, fejenként 2000 dollárért a Vercetti villában, akik mindenhová elkísérnek és óvják a hátsód.

Megjegyzés: a Frankie ruha egy farmer és egy fehér póló, rajta az "I completed ViceCity and all I got was this lousy T-Shirt" (Végignyomtam a Vice City-t, és minden, amit kaptam, ez a vacak póló - ebből mára már valóságos népmozgalom lett, például egy kisgyerek, akin az "együtt aludtam Michael Jacksonnal... kezdetű póló feszít). Annak, hogy ezt a ruhát miért Frankie néven emlegetik, valós története van. A híres-hírhedt liverpooli dance-pop banda, a Frankie Goes To Hollywood, melynek egyik száma, a Two Tribes hallható a Wave 103 műsorán is, 1983-ban robbant be a zene világába Relax című számával. PR-vezérük, Paul Morney ötlete nyomán a dalt egy fehér pólóval promotálták, melynek elején a "Frankie Says...", hátulján a "Relax" felirat volt olvasható (Frankie mondja... nyugi" - volt belőle olyan verzió is, melynek elején volt a teljes szöveg, FRANKIE SAY RELAX felirattal). Erre hajaz ez az öltözék, újabb kapoccsal a '80-as évek világához.

Mindehhez az alábbi feladatokat kell végrehajtanod (természetesen a sorrend nem számít - viszont felhívom a figyelmed, hogy úgy, mint a GTA3 esetében, ha csaláskódot használsz, nem fogod tudni 100%-ra hozni a játékot, mert a program 1-2 százalékos büntetéssel sújt!):

1. 41 fő- és mellékküldetés végrehajtása, lebontva:
   - Ken Rosenberg - 4
   - Cortez tábornok - 4
   - Diaz - 4
   - Tommy Vercetti - 5
   - Kent Paul - 1
   - Phil Cassidy - 2
   - Love Fist - 3
   - "Big" Mitch Baker - 3
   - Auntie Poulet - 3
   - Umberto Robina - 4
   - Avery Carrington - 3
   - Telefonos bérgyilkos-megbízások - 5
2. A 8 vállalkozás megszerzése és ezek 25 küldetésének teljesítése az alábbiak szerint:
   - Malibu Club - 4 küldetés
   - Sunshine Auto - 4 autólista + 6 utcai verseny
   - Printworks - 2 küldetés
   - Kaufman Cabs - 3 küldetés
   - Film Studio - 3 küldetés
   - Boatyard - 1 küldetés
   - Cherry Popper Factory - 1 küldetés
   - Pole Position Club - 1 küldetés
3. A stadion három versenyének teljesítése
   - Hot Ring - az első helyen kell végezned!
   - Dirt Ring
   - Blood Ring
4. Mindhárom távirányítós küldetés teljesítése:
   - RC Bandit
   - RC Baron
   - RC Raider
5. Mind a négy járműverseny teljesítése:
   - Cone Crazy
   - PCJ Playground
   - Trial by Dirt
   - Test Track
6. Mind a négy helikopter-pontverseny teljesítése:
   - Ocean Beach Chopper Checkpoint
   - Vice Point Chopper Checkpoint
   - Downtown Chopper Checkpoint
   - Little Haiti Chopper Checkpoint
7. A 100 rejtett csomag megtalálása
8. A 7 búvóhely megvásárlása:
   - Ocean Heights
   - 1102 Washington Street
   - Links View Apartments
   - El Swanko Casa
   - 3321 Vice Point
   - Skumole Shack
   - Hyman Condo
9. A 15 megadott bolt kirablás
10. A 35 Rampage végrehajtásaA 15 megadott bolt kirablása
11. A 36 Unique Jump sikeres (érvényes) kivitelezése
12. 45 pont vagy több elérése a lőgyakorlaton ("fegyvervizsga")
13. Legalább 100 utas célba juttatása taxizással
14. Járőrküldetés, 12. szint teljesítése
15. Tűzoltóküldetés, 12. szint teljesítése
16. Ambuláns mentés, 12. szint teljesítése
17. Pizzafutár, 10. szint teljesítése

III.13. A rádióállomások és a zeneszámok listája

Az egyes állomások neve és információja után csak a zeneszámokat soroltam fel, mégpedig abban a sorrendben, ahogy azok a műsorban megszólalnak.

III.13.1. V-Rock

Régi ismerősünk Lazlow a szpíker, igazi, hamisítatlan '80-as évekbeli rockzenét játszik. A jóember valós személy, róla bővebben a *www.lazlow.com* weboldalon található információ. Az ismert számok között két különlegesség is felbukkan: a játékban szereplő Love Fist banda két nótája. A csapat természetesen nem valós, a fejlesztők találták ki őket, és ők is írták a nótákat.

- 1. Twisted Sister: I Wanna Rock
- 2. Quiet Riot: Cum on Feel the Noize
- 3. Ozzy Osbourne: Bark at the Moon
- 4. Iron Maiden: 2 Minutes to Midnight
- 5. Alcatrazz: God Bless Video
- 6. Autograph: Turn Up the Radio
- 7. Anthrax: Madhouse
- 8. Judas Priest: You've Got Another Thing Comin'
- 9. Lovefist: Fist Fury
- 10. David Lee Roth: Yankee Rose
- 11. Slayer: Raining Blood
- 12. Megadeth: Peace Sells
- 13. Tesla: Comin' Atcha Live
- 14. Loverboy: Working for the Weekend
- 15. Motley Crue: Too Young to Fall in Love
- 16. The Cult: She Sells Sanctuary
- 17. Lovefist: Dangerous Bastard

III.13.2. WAVE 103

A '80-as évek "világméretű járványa", a New Wave, azaz az újhullám adója. A szpíker Adam First, akinek Jamie Canfield kölcsönzi a hangját, egy ismert rádiószpíker, angolul tudók itt olvashatnak róla: *http://www.wncs.com/content/canfield.html*

- 1. A Flock of Seagulls: I Ran (So far Away)
- 2. The Psychedelic Furs: Love My Way
- 3. Animotion: Obsession
- 4. Spandau Ballet: Gold
- 5. Thomas Dolby: Hyperactive!
- 6. Romeo Void: Never Say Never
- 7. Frankie Goes to Hollywood: Two Tribes
- 8. Sigue Sigue Sputnik: Love Missile F1-11
- 9. Gary Numan: Cars
- 10 The Human League: (Keep Feeling) Fascination
- 11. Blondie: Atomic
- 12. Nena: 99 Luftballons
- 13. Kim Wilde: Kids in America
- 14. Tears for Fears: Pale Shelter
- 15. Corey Hart: Sunglasses at Night
- 16. ABC: Poison Arrow

III.13.3. Emotion 98.3

Romantikus popzenét játszó adó. A szpíker Fernando Martinez, az igazi, spanyol amorózó, a nők nagy barátja. Aki odafigyelt a GTA3 rádióadásaira, találkozhatott vele, az egyik reklámban beszélt ugyanis a jóember házasságmentő szolgáltatásáról ("Call 'New Beginnings' today... cinco cinco cinco nueve dos nueve dos"). A hangszínész Frank Chavez, aki játszott például a The Wash című 2001-es fekete hip-hop vígjátékban, Dr. Dre és Snoop Dog oldalán. Miután a 2003-as Mind Games című szörnyűségben rendőrségi tanácsadóként működött közre, feltételezem, hogy állami kötelékben szolgálhat, ha épp nem amatőr színészkedik... A San Andreasban is szerepel egyébként, a Talk rádióban.

- 1. Foreigner: Waiting for a Girl Like You
- 2. Kate Bush: Wow
- 3. Squeeze: Tempted
- 4. REO Speedwagon: Keep on Loving You
- 5. Cutting Crew: (I Just) Died in Your Arms
- 6. Roxy Music: More Than This
- 7. Mr. Mister: Broken Wings
- 8. Toto: Africa
- 9. John Waite: Missing You
- 10. Jan Hammer: Crockett's Theme (a Miami Vice sorozat főtémája)
- 11. Night Ranger: Sister Christian
- 12. Luther Vandross: Never Too Much

III.13.4. Flash FM

Ez egy díjnyertes ötlet! A jó "öreg" Toni, aki a GTA3-ban a slágerrádióban, azaz a 80-as évekre emlékező Flashback FM-ben volt szpíker, itt azon adó ősében, azaz a popzenét játszó Flash csatornán szerepel. A hangszínész újabb médiaszereplő, Maria Chambers, aki az XM Satellit Radio (*www.xmradio.com*) munkatársa.

- 1. Yes: Owner of a Lonely Heart
- 2. The Buggles: Video Killed the Radio Star
- 3. Aneka: Japanese Boy
- 4. Talk Talk: Life's What You Make It
- 5. The Outfield: Your Love
- 6. Joe Jackson: Stepping Out
- 7. The Fixx: One Thing Leads to Another
- 8. Lionel Richie: Running With the Night
- 9. Hall & Oates: Out of Touch
- 10. Wang Chung: Dance Hall Days
- 11. Michael Jackson: Billie Jean
- 12. Laura Branigan: Self Control
- 13. Go West: Call Me
- 14. INXS: Kiss the Dirt (Falling Down the Mountain)
- 15. Bryan Adams: Run to You
- 16. Electric Light Orchestra: Four Little Diamonds

III.13.5. Wildstyle Pirate Radio

Valóságos zenetörténelmet sikerült becsempészniük a fejlesztőknek a játékba. E kalózrádió egyszemélyes mindenese Mr. Magic, aki arról híres, hogy ő volt az első DJ, aki rapzenét nyomott a rádióban, 1977-ben, ezzel nagyban hozzájárulva a műfaj népszerűsítéséhez. A forradalmi Rapp Attack show (lásd a csatorna Magic's Wand számát!) volt a szülőhelye a Juice Crewnak, melynek például Big Daddy Kane is tagja volt. Akit a téma érdekel, az alábbi weboldalon elolvashat egy angol nyelvű interjút: *http://www.hiphopmusic.com/interviews/magic.html*

- 1. Trouble Funk: Pump Me Up
- 2. Davy DMX: One for the Treble
- 3. Cybotron: Clear
- 4. Hashim: Al-Naafiysh (The Soul)
- 5. Herbie Hancock: Rockit
- 6. Afrika Bambaata & The Soulsonic Force: Looking for the Perfect Beat
- 7. 2 Live Crew: Get it Girl
- 8. Run DMC: Rock Box
- 9. Mantronix: Bassline
- 10. Tyrone Brunson: The Smurf
- 11. Whodini: Magic's Wand
- 12. Zapp & Roger: More Bounce to the Ounce
- 13. Grandmaster Flash & The Furious Five: The Message
- 14. Kurtis Blow: The Breaks
- 15. Man Parrish: Hip Hop Be Bop (Don't Stop)

III.13.6. Fever 105
Klasszikus funky és soul, Oliver "Ladykiller" Biscuit felvezetésében. Őt Julius Dyson kelti életre, aki "bérhangszínész", azaz abból él, hogy hangját kölcsönadja karaktereknek - íme az adatlapja: *juliusdyson.voice123.com.*

- 1. Whispers: And the Beat Goes On
- 2. Fat Larry's Band: Act Like You Know
- 3. Oliver Cheatham: Get Down Saturday Night
- 4. Rene & Angela: I'll Be Good
- 5. The Pointer Sisters: Automatic
- 6. Mary Jane Girls: All Night Long
- 7. Rick James: Getto Life
- 8. Michael Jackson: Wanna Be Startin' Somethin'
- 9. Evelyn 'Champagne' King: Shame
- 10. Teena Marie: Behind the Groove
- 11. Mtume: Juicy Fruit
- 12. Kool & The Gang: Summer Madness
- 13. In Deep: Last Night a DJ Saved My Life

III.13.7. Radio Espantoso
Az igazi Miami lakosságának nagy részét is latinok alkotják, nincs ez másként Vice Cityben sem, így természetes egy igaz karibi hatású latin jazzt játszó adó jelenléte. A szpíker a pergő nyelvű Pepe (Tony Chilrodes - róla szinte semmit sem tudtam kideríteni).

- 1. Cachao: A Gozar con mi Combo
- 2. Alpha Banditos: The Bull is Wrong (Rockstar szerzemény)
- 3. Tres Apenas Como Eso: Yo Te Mire (Rockstar szerzemény)
- 4. Deodato: Latin Flute
- 5. Mongo Santamaria: Mama Papa Tu
- 6. Mongo Santamaria: Me and You Baby (Picao y Tostao)
- 7. Machito and his Afro-Cuban Orchestra: Mambu Mucho Mambo
- 8. Unaesta: La vida es una lenteja
- 9. Lonnie Liston Smith: Expansions
- 10. Irakere: Aguanile
- 11. Deodato: Super Strut
- 12. Xavier Cugat and his Orchestra: Jamay
- 13. Beny More: Maracaibo Oriental
- 14. Tito Puente: Mambo Gozón

III.14. Csalások, trükkök, érdekességek

III.14.1. Trükk: pénzszerzés könnyen
Van pár trükk a gyors pénzszerzésre, ezek jó részét menet közben már említettem, ilyen a buszozás (lásd: játékmechanizmus), a plázabeli boltrablás, a pontversenyek "időcsalása". A plázában még egy jó móka van: a bevásárló tömeg, akiknél jó pénz szokott lenni. Valami kéziszerszámmal csapj szét köztük (a biztonsági őröket ne bántsd), szedd össze a lét. Ha két csillagot elérsz, irány a Gash, átöltözni. Lehet ismét csapkodni, és a szerszámboltban overallba bújni - és így tovább...

Van aztán egy másik lehetőség is. A belvárosban (Downtown), az északi oldalon, az üzleti negyedben találsz egy csomó parkolóautomatát. Ezekben 100-1000 dollár közötti összeg van. Ha egy autóval csokorba szeded őket, tisztes összeget gyűjthetsz be. Ezért általában idegesek lesznek a rendőrök, de ott a közelben a Hyman Condó, előtte a csillag, és a tetején, ha már a tiéd a ház, az átöltözési lehetőség, úgyhogy egy délutánt rászánva rendesen megszedheted magad...

Miután lenyomtad a kubaiak sorozatát, és tiéd a nyomda és a Kaufman, Little Haiti ideális terep a bandázásra. Egyszerűen mutasd meg magad a haiti fiúknak, majd rohanj el előlük bármelyik cégedhez, ahol testőreid kis csoportja fogadja az utánad szaladó ellenséget. Bújj el, aztán a lövöldözés végén szedd össze a pénzt. Egyébként testőreidtől is begyűjthetsz tisztes összegeket és némi lőszert, ököllel megcsapdosva őket elég nyugodtan magadra hagy a program, ritka ilyenkor a körözési szint emelkedése. Hasonlóan ehhez egy-egy, az utcán ácsorgó csoport - legyen az kubai vagy haiti, vagy épp testőreid bandája - szétgázolását is elég nyugodtan tűri a program, így itt is szert tehetsz némi mellékesre.
A legjobban fizető, abszolút legális feladat egyébként a járőrszolgálat, 400 szintet teljesítve kimaxolhatod vagyonodat, 8 millió dollárt összeszedve...

III.14.2. Húsvéti tojás, azaz Easter Egg

III.14.2.1. Egy helyszín a Sebhelyesarcúból
A játéksorozat egyik múzsája volt a Sebhelyesarcú (Scarface) című '83-as Brian De Palma film - olyannyira, hogy a GTA3-ban a Flashback FM rádió műsorát e mozi zenei anyagából állították össze. Al Pacino ebben a moziban egy Tony Montana nevű kubai menekültet alakít, aki Miamiban, miután megöli a helyi drogbárót, Frank Lopezt, drogbirodalmat épít ki, míg ellenségei és saját paranoiája le nem gyűri (nehéz nem észrevenni a hasonlóságot e játék sztorijával). Megjegyzem, Frank Lopezt a filmben Robert Loggia alakította - pont úgy nézett ki ott, mint itt Diaz -, aki a GTA3-ban a korrupt zsarunak, Ray Machowskinak kölcsönözte hangját. Sőt, Montana palotájának egyes részletei is visszaköszönnek a Vercetti villában: a monitorfal a dolgozószobában, és az alsó szobában lévő pálmafás faliposzter is ugyanaz. És hogy továbbfejtsük a szálakat: a Malibu belseje kísértetiesen hasonlít a filmbeli extravagáns night club, a Babylon enteriőrjére...

A film - és minden idők egyik - leglegendásabb és legbrutálisabb jelenete egy motelszoba fürdőszobájában játszódik, ahol egy rosszul sikerült drogügylet végén a kolumbiai Toad egy láncfűrésszel vágja le Tony barátja, Angel karját és lábát. Nos, ezt a helyiséget megtalálhatod a játékban is! Az Ocean Beachen lévő Pay 'n' Spray műhelytől indulj délnek, majd kanyarodj le az első utcán balra. Rögtön balra láthatsz egy kétszintes, almazöld/rózsaszín házat. Menj fel a jobboldali lépcsőn, lépj be a lakásba, és rögtön fordulj jobbra. Már ott is állsz a véres helyszínen, és felveheted a láncfűrészt is... (Az ajtótól balra még a kokóval félig megpakolt bőröndöt is megtalálod!)

Egy érdekesség: bár a film Miamiban játszódik, a lövöldözős jeleneteket Los Angelesben vették fel, mivel Miami elöljárói és a helyi idegenforgalmi bizottság tagjai úgy vélték, rossz fényt vetne a városra, ha egy filmben a kubai emigránsokat gengsztereknek és dílereknek tüntetnék fel, és a kubai közösség is felháborodna. A játék készítői aztán meg is kapták a magukét a kubaiaktól és a haitiaktól emiatt...

III.14.2.2. Az igazi húsvéti tojás!
Menj fel a VCN épületének tetejére! (A Prawn-szigetről átvezető híd lábánál rögtön jobbra le, ott találod a bejáratot.) Sétálj fel a helikopter-leszálló platformra, állj annak ÉNy-i sarkára a lámpához, arccal nyugatnak, így egészen közel van hozzád a szomszédos magas, sárga épület fala, egy dupla ablakkal. (Ha biztos akarsz lenni a dolgodban, vedd elő a PSG-1-et, és nézz be a távcsőbe, ennek lézerpöttye a mi ablakunknál összehúzódik.). Ezen ablakon kell beugranod - lépj hátra, majd ugorj egy nagyot!

Ha jól csinálod, bejutsz a szobába, ahol egy szobor van: egy talapzat, rajta egy csokitojás, "Boldog húsvétot!" felirattal... A kijutáshoz simán ugorj ki, a platformra.

III.14.2.3. Trófeák és emlékek
Az Ocean View hotel és a Vercetti villa is különféle trófeákkal és emléktárgyakkal bővül, ahogy haladsz előre a történetben, bizonyos küldetések után.

Ocean View:
- A 100 titkos csomag felvétele után: egy szétszedett szobor, kiderül, mi volt benne...
- Phil "Boomshine Saigon" küldetése után: három hordó Boomshine;
- A Malibu "The Job" küldetése után: egy táska pénz az ágyon és egy maszk az asztalon;
- A filmstúdió G-Spotlight küldetése után: Candy Suxx két filmplakátja;
- A Malibu "The Shootist" küldetése után: "Shooter of the Month" (a hónap lövésze) díj a tévén (nézd meg távcsövessel!);

GTA: VICE CITY - A FOLYTATÁS

Vercetti villa:

- A "Demolition Man" küldetés után az alsó szobában, balra egy távirányítós helikopter doboza, az asztalon a távirányítóval.
- A stadion sikeres versenyei után a trófeák az alsó szobában, a tévé tetején;
- A "Shake Down" küldetés után GASH szatyrok az alsó szobában;
- A "Keep Your Friends Close" küldetés után egy plusz Python, páncél és életerő az alsó szobában;
- A filmstúdió "G-Spotlight" küldetése után Candy Suxx dedikált poszter és fotók a dolgozószobában;
- A filmstúdió "Martha's Mug Shot" küldetésében készített fotók a dolgozószoba asztalán;
- A "Rub Out" után a festmények kissé viseltesek lesznek, Diaz portréi összefirkálva, az egyik késsel megcsonkítva;
- Ahogy telik az idő, a villa folyosóin egyre több pizzásdoboz és sörösüveg halmozódik fel...

III.14.2.4. Labdazsonglőr

A keleti partról a Starfish-szigetre érve kanyarodj jobbra, majd ismét jobbra, az ott lévő ház udvarába (itt áll egy Cheetah). A balra lévő medence üres, ám van benne egy strandlabda. Ha nekifutsz, felpattan. Próbálj meg úgy helyezkedni, hogy a labda ne essen a földre, hanem Tommyról visszapattanjon felfelé! Innentől kezdve bekerülsz a statisztikába ("Highest score with Keepie-Uppy beach ball"), a program számolja, hányszor sikerül "dekáznod" a játékszerrel (ami egy idő után szétdurran).

III.14.2.5. Éjszakai huncutságok

Menj a Malibuhoz éjjel 11 óra magasságában, és állj neki háttal, arccal keletnek, a WK Charriot Hotellel szemben (ide lehetett bemenni a filmstúdió "Martha's Mug Shot" küldetésében)! 23 óra és éjfél között e hotel ablakai különös mintában világosodnak ki - csak 18 éven felülieknek!

A GTA3 holdfázis-váltása is működik még. A holdat kellemesen lehet látni a strandról, ha délnek nézel. Mesterlövészfegyverrel belelőve 7 fokozaton nő, majd a 8.-ra visszanyeri alakját.

III.14.2.6. Ponyvalegény

Egy nyitott Stallion vagy Mesa Grande volánjánál ülsz a napfényes part menti úton csorogva és a görkoris csajokat gusztálva, mikor hirtelen esni kezd az eső? Semmi gáz! Nyomd le az F1 gombot, majd hamar, kb. 2 másodperc múlva ismét, és máris fenn a ponyva! Ha a vihar tovaszáll, és ismét felragyog az ég, ismételd ezt, és loboghat tovább a hajad a lágy déli szélben!

III.14.2.7. Kaufman - Taxi

Volt egy különleges figurája az amerikai showbusinessnek: Andy Kaufman. Az ő munkásságáról szól Milos Forman zseniális filmje, az "Ember a holdon", ahol a komédiást Jim Carrey nem kevéssé döbbenetes módon keltette életre. Kaufman az 1978-1983 között forgatott Taxi című tv-sorozat egyik főszereplője volt, a szériát egykoron idehaza is vetítették. A film egy kis taxiscég mindennapjait ábrázolta, és jó része a garázsban játszódott, ami úgy nézett ki, mint a játékban - egyértelműen ez volt a múzsa, és innen van a vállalat neve is.

III.14.2.8. Az óceán titkai

A játék egyik nagy újdonsága, hogy az óceán megelevenedett - tiszta vizében tanulmányozhatod az élővilágot: türelmesek delfint, cápát, halrajokat és teknőst is megfigyelhetnek. Ám nemcsak élő, hanem élettelen dolgokat is rejt a víz - egy hajóval a legegyszerűbb elérni és megnézni ezeket:

- Egy elsüllyedt szállítóhajó a Cortez dokkjától délre lévő fakunyhóktól DNy irányban;
- Ha a keleti sziget legészakibb csücskétől elindulsz tovább északnak, egy újabb, rozsdás és kettétört szállítóhajó-roncs;
- Egy megfeneklett tengeralattjáró a North Point Mall közelében; állj a csónakkal háttal a pláza ÉNy-i sarkának, a radaron fehérrel jelölt két ház között, és indulj el egyenesen északnak.
- Jó pár autó, a golfszigetről jövő híd Little Haiti felőli, déli oldalán, közel a parthoz;
- Egy csónakroncs, a legészakibb híd Downtown felőli oldalán, az északi láb mellett;
- És a legjobb - a maffia áldozata betoncsizmában: a golfsziget legészaknyugatibb csücskétől indulj el Ny-ÉNy irányban, kb. a Greasy Choppers feletti kereszteződéstől északra lévő nagy, kék-fehér irodaház felé, kell találnod egy nagy sziklazátonyt; a jóember ezen van fennakadva.

III.14.2.9. A GTA3 emlékei

- Az Ocean View Hotelben lévő szobádban van egy poszter, rajta kissé képregényesen a GTA3 főszereplője;
- A Malibu "The Shootist" küldetésében, a második pályán Luigi és Misty alakjaira kell lőnöd;
- Menj a Pole Position klubhoz, és indulj el a keleti oldalán lévő utcán északnak, a jobb oldalon! Hamarosan megtalálod a Rockstar videójátékboltját, a kirakatban ismerős arcokra bukkanhatsz...
- A filmstúdió déli részében találsz egy díszletsort - Liberty City Red Light Districtjének mását, ott van Luigi bárja, még a Badfellas plakát is a helyén van, illetve a Bolt Burger épületének díszlete is ott áll.
- A GTA3 egyik reklámjában hirdettek egy "Pogo The Monkey" videojátékot. Nos ezt, vagy legalábbis ennek elődjét megtalálhatod a Kaufman Cab garázsában - sajnos játszani nem lehet vele.
- Még egy, ami ide kapcsolódik: az üzletek pénztárgépein (ék alakú tárgyak) az eredeti GTA3 képernyőfotója látható...

III.14.2.10. Egyéb érdekességek

- A Washington Mall szinte pontos másolata a Miamiban található Bal Harbor Mall bevásárlóközpontnak;
- A Little Haitiban lévő pizzériától délre van a Riverside Pavillon, ez mellett pedig egy hentesbolt. A kirakatában egy levágott emberi kar, és egy transzplantációs célokra használt, "Human Organ" (emberi szerv) feliratú doboz van elhelyezve (és szerintem az ott lévő agy is emberi lehet).
- A Malibu klub színpadán egy érdekes formáció táncol - kísértetiesen hasonlít az összeállítás a Village People együttesre, csak az indián hiányzik a sorból...
- Érdemes a Starfish-sziget fölé helikopterrel menni - az egyik medence a Rockstar-emblémát, a másik egy bikinis női torzót ábrázol.
- A játék elején egy autentikus C64 betöltőképernyő tűnik fel, hiába, azok a nyolcvanas évek...
- Menj a Pole Position klubhoz, és indulj el a keleti oldalán lévő utcán északnak, a jobb oldalon! Van pár érdekes bolt:
  - egy könyvesbolt, mely a "Flycatcher" című bestsellert reklámozza - ez egyértelmű utalás Salinger híres-hírhedt Zabhegyezőjére (The Catcher in the Rye);
  - egy léggitárbolt - a híres rocknóták gitárszólóira imitált gitározásnak ma már világbajnoksága (!) is van, de egy 199$-os léggitár mégiscsak túlzás...;
  - mellette egy protéziskészítő, akinek reklámja szerint "nem kerül egy karodba és egy lábadba" - újabb utalás a fent említett Scarface-mészárlásra;
- Az Ocean Beach-i Ammu-Nation bolttól délre lévő épület (a szökőkútnál) egy templom. A lépcsőjén állva 10:00 - 10:59 között kellemes orgonamuzsikát hallgathatsz.

III.14.2.11. A játék a világhálón

Van pár weblap, mely kapcsolódik a játékhoz, sokat maguk a játék készítői hoztak létre, hogy kicsit kiteljesítsék a játékot. A legjópofább Kent Paul nosztalgiaoldala: *www.kentpaul.com*. A játékban több helyen is (például a belvárosban) található Degenatron plakát, az ehhez kötődő lapon három eredeti játékot is kipróbálhatsz: *www.degenatron.com*.

III.14.3. Csalások

Épp úgy, mint a GTA3 esetében, itt is van pár csaláskód. És mint ott, itt is érvényes: ezek használata esetén előfordulhat, hogy nem fogod tudni 100%-ra hozni a játékot, mert 1-2%-os büntetést kapsz. Csalást használva semmiképp ne ments!

Az kódokat játék közben kell begépelni, erre külön konzol vagy beviteli ablak nincs, a sikeres műveletről felirat tájékoztat. A legtöbb kód újra begépelése kikapcsolja a hatást. *(A csalások listáját a mellékletben találod meg.)*

IV. FEJEZET - GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

IV.1. Az irányítás és játékmechanizmus

IV.1.1. Irányítás

Az irányítás hét részre - gyaloglás, úszás, bringázás, autó-, helikopter-, repülő vezetés és jetpack - osztható fel, az alapvető funkciók minden esetben megegyeznek, de a járművek, mozgások természetéből adódóan vannak specifikus funkciók is. Az alapvető funkciók az előző részekből megismert módon érhetők el, néhány mozgás, irányítási metódus teljesen változatlan, néhányat tovább fejlesztettek.

IV.1.2. A játékmechanizmus

IV.1.2.1. Életerő

Embered 100 egységnyi életerővel kezd, amit a jobb felső sarokban található piros sáv segítségével követhetsz nyomon. Ha ez nullára csökken, megjelenik a Wasted felirat, ekkor automatikusan a legközelebbi kórházba kerülsz, ahol jó pénzért meggyógyítanak, és a fegyvereidet is elveszik (Kivéve, ha összejössz Katie-vel). Az életerőt növelni a szív ikonokkal tudod, melyek a városban szétszórva találhatóak, bővebben a **"Titkok nyomában, speciális ikonok"** fejezetben.

Az előző részekhez képest újítás, hogy ha sok fizikai tevékenységet végzel (futás, úszás, biciklizés stb.), akkor az életerő maximális értéke fokozatosan növekedni fog.

Némi pénzmag feláldozásával az aktuális értéket 25 ponttal megemelheted - mégpedig prostituáltak szolgáltatását igénybe véve. Ehhez először egy civil autót kell szerezned. Amint leszáll az este, előkerülnek a feltűnően öltözött, ringó csípőjű pillangók, főleg a külvárosi kerületekben találhatod meg őket. Gurulj az egyik mellé, a csaj odalép, és rákérdez, hogy szeretnéd-e igénybe venni a szolgáltatásait. Ekkor a jobb nyílgomb segítségével adj pozitív megerősítést a szándékod illetően, és ha az üzlet megköttetik, a hölgy beszáll melléd. Ekkor hajts el valami félreeső helyre (legjobb valami bokor mellé), állj meg, és ha minden oké, ringatózni kezd a kocsi, a pénzed ütemesen fogy, és +25 egység hozzáíródik az életerődhöz. Az aktus végén a hölgy kiszáll a kocsiból. Kevésbé korrektek persze ekkor lenyomhatják a leányzót és visszavehetik a pénzt. Megjegyzés: nyitott tetejű autóval végrehajtva mindezt, nincs ringatózás, csak azonnali HP-növekedés!

Tipp: Egy mentőautóba szállva +20 egységgel nő az életerőd! Teljesítsd a strici küldetéseket, onnatól kezdve a lányok fizetnek neked, ha igénybe veszed a szolgáltatásaikat.

IV.1.2.2. Páncél

Az életerő mellett a szintén fontos egy jó golyóálló mellény. Ilyenből szintén sok van a városban, egy pajzsot jelképező ikon formájában (lásd: **"Titkok nyomában, speciális ikonok"** fejezet). Fontos, hogy egy-egy húzósabb küldetés előtt mindig vegyél fel egyet, mely 100 egységre növeli a páncélzat értékét, ezt az életerő felett látható világoskék színű sáv jelzi.

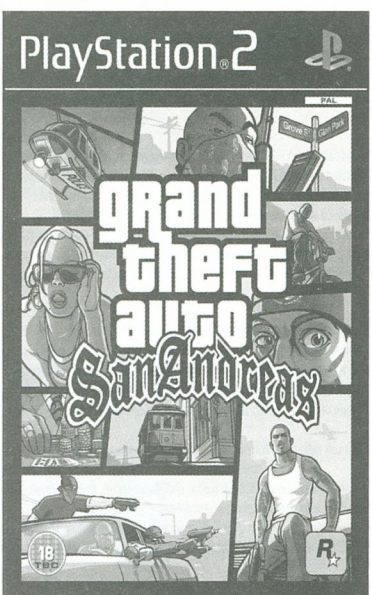
▶ **Tipp:** Egy SWAT kommandósautóba (Enforcer) ülve is 100-ra növelheted az értéket!

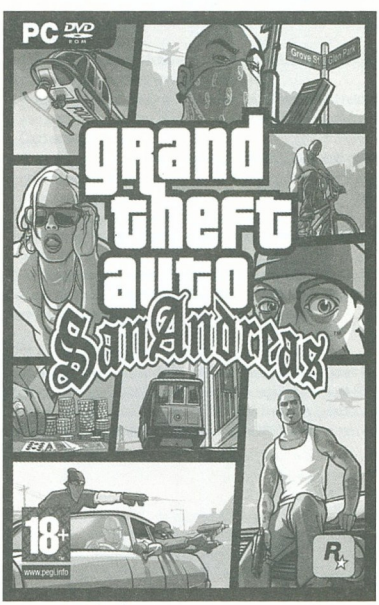
IV.1.2.3. Célzás

Ha tűzharcra kerül a sor, lövöldözhetsz vaktában is, de újításként lehetőséged van arra, hogy automatikusan becélozd a rád támadókat. Ehhez az R1 billentyűt kell lenyomnod, ekkor megjelenik egy célkereszt a leendő áldozatodon. A célkereszt színe is árulkodó, ha zöld, akkor még sértetlen az ellenfeled, néhány lövés után sárgára, majd pirosra vált. Ekkor már biztos, hogy egy lövéssel végezni tudsz vele.

IV.1.2.4. Járókelők kontra Te

A városokban - és persze vidéken is - zajlik az élet, ha megállsz az utcán, nyomon követheted, ahogy a lakók beszélgetnek, veszekednek, verekednek, kirabolják egymást, esetleg hallgathatod a szomszéd utcában zajló tűzpárbajt. A melletted elhaladók beszólnak neked, ezt a verésen kívül visszaszólással is honorálhatod. A jobb nyílgomb segítségével pozitív, a bal nyílgomb





segítségével negatív válasszal is szolgálhatsz. A városok polgárai amúgy általában békések irányodban (ne számítsuk most ide a bandák tagjait). Természetesen bármely járókelőt megsorozhatod, a reakció ritkább esetben elfutás, gyakrabban azonban felveszik a kesztyűt, és jójízű verekedés alakul ki. Az előző részekhez képest nagy változás, hogy néha a civilek is fegyverrel - például baseballütő - támadnak. Ha sikerül lenyomnod az illetőt, egy vagy több bankjegyköteg jelenhet meg a hulla fölött, ez gyors pénzhez jutást jelent. Ha nem akarsz közelharcot, a járművel elgázolás is megoldás persze. Ha balesetet okozol, készülj fel, hogy a másik sofőr önbíráskodásba kezd, sőt, előfordulhat, hogy a járókelők is a segítségére sietnek, és hamarosan kellemes lincselés alakulhat ki.
A bandatagoknál különösen sok pénz van, ám természetesen az ő lenyomásuk különösen kétélű dolog, hiszen társaik haladéktalanul segítségükre sietnek.

IV.1.2.5. Rendőrök kontra Te
Sajnos a nyugodt és önfeledt bűnözést meggátolja, hogy mindenhol tevékenykednek rendőrök, mégpedig nem is kevesen. Vannak szóló, gyalogos zsaruk, illetve járőr kocsiban (vidéken terepjáróban), és motorral járók is. Szerencsére azért nem olyan kemények, vagyis afelett szemet hunynak, ha például egy rakétavetővel a válladon sétálgatsz a belvárosban, vagy autótól autóig csapódva őrjöngsz a forgalomban. Vannak azonban olyan dolgok, amit nem néznek el, ezeket látva azonnal körözést adnak ki ellened, mely a képernyő jobb felső részében megjelenő seriff csillag képében materializálódik. Ha ekkor egy rendőrnek sikerül elkapnia, megjelenik a Busted felirat, és sittre kerülsz, ahonnét tetemes óvadék fejében szabadulsz, no meg persze fegyvereidet is elkobozzák.

IV.1.2.6. Autólopás
Egyszerűen állj egy kocsi, motor, bringa, vagy akár traktor elé, hogy az lefékezzen, lépj az első ajtóhoz (mindegy, melyik oldalon), és a beszállás (Háromszög) gombjával ülj be, ekkor hősöd automatikusan kihajítja a sofőrt a gépből. Ha kipécézett jármű lassít valami miatt (pl. kereszteződéshez érkezik), akkor a Háromszög lenyomásával CJ utána ered, és jobb esetben sikeresen utoléri. Érdemes ekkor azonnal eltűnni a színről, mert pár gazdi megpróbálja visszavenni tulajdonát. Ha járőrautót próbálsz meg így ellopni, azonnal egy csillagot kapsz. Különösen veszélyes bandaautót lopni, főleg az adott gang területén, ekkor ugyanis a környéken lévő haverok azonnal megpróbálják megtorolni tettedet.

▶ **Tipp:** Ha taxit lopsz, beüléskor zsebre vágod a váltópénzt!

IV.1.2.7. Az autókról
A járművek meglehetősen hű fizika szerint viselkednek. Ahogy a gépek menettulajdonsága, úgy a strapabírása is változó, ha nagyon összetöröd őket, kigyulladnak és felrobbannak. Az ezt megelőző állapot az, amikor a motortérből füst száll fel, ekkor már jobb kirúgni magad alól a gépet - ilyen masinával pláne ne próbálj ugratni vagy más mókát végrehajtani, mert esetleg nem lesz időd elhagyni a fedélzetet. Szintén nem árt vigyázni zuhogó esőben, főleg füvön, mert érdekes mutatványokat adhatsz elő... A kocsikat a Pay 'n Spray műhelyekben meg lehet javíttatni, ám ingyen is helyrehozhatod őket, ha beállsz a garázsodba (lásd lejjebb), és hagyod rácsukódni az ajtót. A gépek természetesen a valóságnak megfelelően a golyózáport sem viselik túl jól. Vannak golyóálló autók, az ezekhez hozzájutás legtöbbször csalással lehetséges, kivéve pár esetet, minderről a **"Járművek"** fejezetben szólok részletesen.

IV.1.2.8. A mentési szisztéma
A történet kezdetén csak a saját lakásodban tudod elmenteni a játékállást, később - a Vice Cityhez hasonlóan - az összes megvásárolt épület alkalmassá válik az aktuális állás eltárolásához. A mentés úgy működik, mintha egy jót szunyálnál, tehát 6 óra röpül tova egy-egy mentés során. Ezt ki lehet használni, ha például éjszaka van, de nappal tudsz csak elvégezni egy feladatot, akkor el kell menteni az állást annyiszor, amíg a megfelelő napszakban nem találod magad.

A körözésnek hat szintje van (mindegyiket egy-egy újabb csillag jelzi), ezek a következők:

☆ Kisebb kihágásért jár: nekikoccansz egy rendőrautónak, a zsaru szeme láttára bűnözöl (autólopás, gyalogosgázolás), tartósan lövöldözöl az utcán (ez még akkor is csillagot érdemel, ha közel-távol nincs hekus). Ezen a szinten általában a gyalogos rendőrök vesznek üldözőbe, illetve ha autóban ülsz, egy járőrkocsi próbál meg elédvágni, leszorítani, de nem túl ügyesen.
☆☆ Ez már komolyabb. Akkor kapod, ha egy csillagosan tovább folytatod bűnöző tevékenységed, de egy rendőr lelövéséért automatikusan kettes fokozat jár: ilyenkor már a környéken lévő járőröket feléd terelik, így jó pár szirénás-villogós járgány ered a nyomodba, és az egyenruhások szó nélkül tüzet nyitnak rád.
☆☆☆ Durvul a helyzet. A város összes járőrautója feléd vágtat, igazán képzett rendőrökkel. Egy helikopter is megjelenik, amely szintén lő rád. A menekülés innentől kezdve nehéz ügy.
☆☆☆☆ A terrorista-elhárító különítmény, a SWAT megjelenik, a páncélozott Enforcer-ekkel, eléd állnak, leszorítanak, a géppisztolyos kommandósok sorozatai kísérnek.
☆☆☆☆☆ Megjelenik az FBI. Fekete, gyors autók, rally-sofőrökkel, öltönyös "Smith-ügynökök" és már két helikopter is köröz feletted.
☆☆☆☆☆☆ Első számú közellenség lettél, kivezénylik a katonaságot, megjelennek a Rhino tankok, csikorgó lánctalpaikkal, és nem csak dísznek...

Hogy megszabadulj a csillagoktól, a következő lehetőségeid vannak:

- Az első két szint még nem komoly, így ha abbahagyod a bűnözést, és meghúzod magad, egy idő után elévülnek. Az első hamar, a második már lassaban, ilyenkor jobb valami nagyon távoli helyen (pl. a garázsodban) kidekkolni a helyzetet.
- A 3-6 szint már "örökös". A legjobb gyógyszer, ha eljutsz egy "Pay 'n Spray" műhelybe (minden városrészben van egy, a radaron spray-ikon jelzi e legközelebbi helyét), ahol 100$-ért átdukkózzák a géped, így a zsaruk nem ismernek fel, és egyből elmúlik a baj a fejed fölül.
- A városban szétszórva találsz csillagikonokat (lásd: **"Titkok nyomában, speciális ikonok"** fejezet), ezeket felvéve egy-egy fokozattal csökken a körözési szint.

Tipp: Ha a Pay 'n Spray-t elhagyva nem tetszik az átdukkózás utáni szín, gurulj addig hátra, míg csak a kocsi orra van a műhelyben, majd vissza. Ha sikeres a mutatvány, az ajtó lecsukódik, és ingyen átfújják a kocsidat új színre! A tuning műhelyekben számtalan szín közül választhatsz, persze ezért már fizetni is kell.

IV.1.2.9. Változtatható, fejleszthető képességek
Az előző részekhez képest már komolynak mondható RPG rendszer került a játékba, a főhős összes képessége folyamatosan fejlődik, változik a játék során. Az L1 lenyomásával megtekintheted a képességeiddel kapcsolatos statisztikákat.

IV.1.2.9.1. Tisztelet (Respect)
A gettóban a gengszternek arra kell leginkább odafigyelnie, hogy tiszteljék. Ha jobban tisztelnek a környéken, felfogadhatsz bandatagokat, akik segíteni fognak néhány küldetés teljesítésénél. Az elismertséget küldetések teljesítésével, rivális bandák tagjainak megölésével, területek megszerzésével növelheted. Ha meghal egy bandatagod, vagy elveszted a területeid egyikét, csökkeni fog az elismertséged. Az aktuális állapotot a statisztikában tudod nyomon követni.

A száz százalékos elismertség az alábbiakból adódik össze:

- küldetések teljesítése: 36%
- területek birtoklása: 6%
- pénz: 6%
- fittség: 4%
- barátnő: 4%
- ruházat: 4%

Ez eddig 60%, a maradék 40% a "mozgó" elem, az alábbiak szerint:

- drogdíler megölése: +0.005%
- ellenlábas banda tagjának megölése: +0.5%
- területek megszerzése: +30%
- saját bandatag kinyírása: -0.005%
- egy bandatag halála: -2%
- egy territórium elvesztése: -3%

IV.1.2.9.2. Izom (Muscle)
Ha izmosabb vagy, durvább sérüléseket tudsz okozni a közelharcnál. A kondiermekben gyúrhatsz, így a karaktered egyre izmosabbá válik. Az izomnöveléshez és az izom megtartásához zsírra is szükség lesz.

IV.1.2.9.3. Háj (Fat)
Ha eszel, akkor a háj értéke növekedni fog, ezt az értéket bármilyen fizikai tevékenységgel (futás, gyúrás stb.) csökkenteni lehet. Ideális esetben valamennyi - maximum 5% - zsír is kell maradjon, különben hamarosan az izomzat is csökkenni fog.

IV.1.2.9.4. Állóképesség (Stamina)
Ha ez az érték magasabb, nagyobb kitartással végezhetsz fizikai tevékenységeket (futás, bringázás, úszás stb.). Az állóképességet a kondi teremben található futópad, vagy szobabicikli használatával tudod növelni. Szerencsére a megszerzett értékből nem lehet veszteni, azt már csak növelni lehet.

IV.1.2.9.5. Szexepil (Sex appeal)
Megmutatja, mennyire tetszel a csajoknak. Ezt az értéket a külső megjelenésed (milyen ruhát hordasz, mennyire vagy izmos, vagy dagadt, milyen a séród, a tetkód, mennyire tisztelnek, és milyen kocsit hajtasz) befolyásolja. Ez az érték változhat pozitív és negatív irányban is.

IV.1.2.9.6. Tüdő kapacitás (Lung Capacity)
Megmutatja, hogy mennyi ideig tudod visszatartani a lélegzeted, azaz hogy mennyi ideig tudsz a víz alatt úszni. Az értékét úgy növelheted, ha sokat úszol a víz alatt, vagy ha összeszeded a San Andreasban található kagylókat.

IV.1.2.9.7. Vezetés (Driving)
Megmutatja, hogy mennyire jól kezeled a járműveket. Minél magasabb az értéke, annál kisebb az esélye, hogy kipördülsz kanyarban. Az értékét úgy növelheted, ha sokat vezetsz, esetleg beiratkozol autós iskolába.

IV.1.2.9.8. Motorozás (Biking)
Minél magasabb az értéke, annál kisebb az esélye, hogy elesel. Az értékét úgy növelheted, ha sokat motorozol, illetve, végezd el a motoros iskolát.

IV.1.2.9.9. Bringázás (Cycling)
Minél magasabb az értéke, annál kisebb az esélye, hogy elesel, és ráadásul egyre magasabbakat tudsz ugratni. Az értékét úgy növelheted, ha sokat bringázol.

IV.1.2.9.10. Repülés (Flying)
Minél magasabb az értéke, annál ügyesebben, hatékonyabban tudod vezetni a repülőgépeket. Az értékét úgy növelheted, ha sokat repülsz. Amikor eléred a 20%-ot, kapsz egy repülőgép vezetői igazolványt.

IV.1.2.9.11. Fegyverek (Weapons)
Minden megszerzett fegyver használata során három fokozatot érhetsz el, ezek: az alap, a Poor (gyenge), 10-30%-nál elérhető gengszter (Gangster), és 100%-nál a bérgyilkos (Hitman). Ha magasabb szintet érsz el, még jobban ki tudod használni a fegyverben rejlő lehetőségeket. Ezek: nagyobb pontosság és tűzgyorsaság, automatikus befogás (lock-on) nagyobb távolságról, oldalazási sebesség növekedése, lövés séta vagy futás közben, illetve tuti fejlövés. A végére maradt a legfontosabb: a kétkezes fegyverhasználat - de természetesen csak Hitman szinten, és az alábbi fegyverek esetében: 9mm-es (normál) pisztoly, lefűrészelt csövű puska (sawn-off shotgun), Tec9 géppisztoly, mini-SMG. A képességek legkisebb mértékben az ártatlan gyalogosok lepuffantásával nőnek, közepesen az ellenséges bandatagok mészárlásával, és legjobban a rendőrök elleni tűzpárbajban.

IV.1.2.9.12. Szerencse (Luck)
Minél magasabb, annál nagyobb téttel fogadhatsz, és nő a nyerési esélyed is. Ez már a lóversenyfogadáson, video pókerben és biliárdnál is kamatozhat, de Las Venturasban ölthet "ipari méreteket". Lópatkók gyűjtésével növelheted.

IV.1.2.9.13. Szerencsejáték (Gambling)
A Las Venturas-i kaszinók asztalainál növelheted, ehhez nagy pénzekkel kell fogadnod. Ha növekszik az értéke, több pénzt kockáztathatsz és kölcsönözhetsz.

Fokozatai:
- 1% - Gambler - 1000$
- 5% - Professional - 10000$
- 10% - Hi-Roller - 100000$
- 100% - Whale - 1000000$

IV.1.2.9.14. Csajozás (Dating)
Az értékét csajozással tudod növelni, minél magasabb, annál hamarabb tudod ágyba vinni a pácienst, és növelheted a "Times Laid" statisztikádat (magyarul: zsákolások száma). Bővebben olvashatsz a témáról a **"Randizás"** fejezetnél.

IV.2. "A hol és a miért"

IV.2.1. A sztori
Carl Johnson (haveroknak CJ) öt éve lépett meg San Andreasból, amikor már nagyon forró volt a talaj a lába alatt. Új életet kezdett, és úgy tűnt, sikerült végleg leszámolnia bűnös múltjával. Ekkor azonban rossz hír érkezett, CJ édesanyja meghalt. Carl úgy döntött, bármi történjék is, hazamegy a temetésre. Alig, hogy Los Santosba érkezett, máris megjelent egy régi ismerős, Frank Tenpenny, a korrupt zsaru, aki a régi szép időkben lehetetlenné tette CJ életét. Miután elveszi CJ pénzét, tudtára adja, hogy jobb, ha meghúzza magát, különben a nyakába varr egy rendőr gyilkosságot, és hogy úgy rá fog tapadni, mint egy pióca.

CJ végül hazatekeg és miután összefut a régi haverokkal és testvéreivel, rájön, kezd szétesni bandája, az OGF és hogy nem tehet mást, újra a bűnözés ingoványos talajára kell lépjen, és fel kell vegye a harcot a többi bandával...

Mielőtt elkezdenéd az első küldetést, ismerkedj meg a helyszínekkel és a játék fontosabb szereplőivel.

IV.2.2. San Andreas
Az előző részekhez képest az egyik legszembetűnőbb változás, hogy a játék története immár nem csupán egy, hanem rögtön három városban játszódik. A térkép szerinti jobb alsó sarokban lévőn terül el Los Santos (Los Angeles) és vidéke, a bal alsón/szélsőn a Badlands néven emlegetett hatalmas terület, a Chiliad heggyel és a felső csücsökben San Fierróval (San Francisco), végül a felső rész a sivatagé és Las Venturas (Las Vegas) városáé. Mint eddig, most is ezek a részek fokozatosan nyílnak meg előtted, a fenti sorrendben. Mivel hősünk immár tud úszni és mászni, átkelhet a folyón vagy Los Santosban akár repülőre is ülhet, így elméletileg lehetséges átjutni a "tiltott területekre". Ezt kivédendő a fejlesztők beépítettek egy védőmechanizmust: amint tilos helyre lépsz, azonnal négy csillagos minősítést kapsz, és még zárt helyiségben is tucatjával teremnek elő a semmiből a rendőrök és kommandósok - a túlélés esélye gyakorlatilag nulla.

IV.3. Karakterek
A Rockstar szokásához híven híres színészek, zenészek garmadáját kérte fel, hogy hangjukkal járuljanak hozzá a játék sikeréhez. Az előző részekhez képest csupán egy nagy változás történt, most már a főhős is megszólal,

sőt, szinte be sem áll a szája. A játékhoz összesen 328-an adták a hangjukat, természetesen ezek között sok kisebb szerep is - pl. járókelők, rendőrök stb. - akadt.

IV.3.1. Carl 'C.J.' Johnson (Young Maylay)
A játék főhőse, az ő bőrébe bújva kell teljesítsük a ránk váró számtalan feladatot. Az édesanyja halála miatt tér vissza Los Santosba. A helyzetét legjobban a Keresztapából vett idézettel jellemezhetjük: "Már azt hittem, kint vagyok, de mindig visszahúztak..."

❖ *Young Maylay viszonylag ismeretlen nyugati parti rapper. Amikor CJ hangját keresték, beesett a Rockstarhoz DJ Pooh, aki rögtön őt ajánlotta a szerepre.*

IV.3.2. Sean 'Sweet' Johnson (Faizon Love)
Carl bátyja, az Orange Grove Families tagja. Realista, de egyben igen pesszimista a hozzáállása. CJ-t hibáztatja öccsük, Brian haláláért. Szeretné, ha véget érne a bandák között zajló harc.

❖ *Faizon Love 1992 óta számtalan moziban szerepelt, főleg B kategóriás filmek mellékszereplője volt. Legsikeresebb munkája az Amerikában nagy sikert aratott Elf volt, jelenleg három készülő filmben játszik.*

IV.3.3. Kendl Johnson (Yolanda Whittaker)
Carl és Sweet húga. Általában a háttérben marad, de mégis nagy hatással van a testvéreire. Sweet nem igazán örül neki, hogy Kendl egy southside-i fickóval, Cesarrel jár.

❖ *Yolanda 'Yo-Yo' Whittaker-t Ice Cube fedezte fel, legnagyobb slágere a 'You can't play with my Yo-Yo' címet viselte. Az elmúlt években számtalan filmben is szerepelt, többek között a játék stílusához igen közel álló Menace II Society című kult filmben is.*

IV.3.4. Lance 'Ryder' Wilson (MC Eiht)
Sweet és Carl szomszédja, barátja. Mindig fekete sapkában és napszemüvegben nyomul, és mindig ártalmas, illegális szerek hatása alatt áll. Mostanában kapcsolatba került Tenpenny-vel és Pulaski-val, a két korrupt zsaruval.

❖ *MC Eiht a compton-i Most Wanted nevű csapat frontembereként vált ismertté, később több filmben is szerepet kapott.*

IV.3.5. Melvin 'Big Smoke' Harris (Clifton Powell)
Szintén Sweet és Carl barátja, nemrég költözött a szomszédságukból Idlewood-ba, miután kisebb vagyont örökölt a nagynénje halála után. Mostanában ő is kapcsolatba került Tenpennyvel és Pulaskival.

❖ *Clifton Powell 1981 óta nagyjából 50 filmben játszott, köztük szerepelt szinte az összes fontosabb gettó filmben is. Idén három új filmje jelenik meg.*

IV.3.6. Jeffrey 'OG Loc' Cross (Jonathan Anderson)
Nagyon tehetségtelen rap zenész, aki nemrég szabadult a börtönből. Azt hiszi, hogy hamarosan befut, és ráadásul igazi gengszternek érzi magát. CJ tőle is kap feladatot a történet során.

❖ *Jonathan Anderson eddig csak a 2002-es The Source című sci-fi horrorban játszott egy kisebb szerepet.*

IV.3.7. Cesar Vialpando (Clifton Collins Jr.)
Kendl latin-amerikai fiúja. Kemény, de rendes fickó, a történet során CJ tőle is kap feladatot.

❖ *Clifton Collins Jr. 1991 óta számtalan filmben játszott már kisebb-nagyobb szerepeket, Clifton Powellhez hasonlóan ő is játszott szinte az összes fontosabb gettó filmben. Rengeteget dolgozik, idén 5 filmje és 1 tv filmje jelenik meg.*

IV.3.8. Frank Tenpenny (Samuel L. Jackson)
A CJ-t gyilkossággal meggyanúsító korrupt zsaruk egyike. Big Smoke-ot az OGF elárulására kényszeríti, CJ-vel pedig a piszkos munkát végezteti el, többek között neki kell a Tenpenny ellen tanúskodókat eltűntetni. A beceneve: C.r.a.s.h.

❖ *Samuel L. Jackson egyértelműen a szinkronszínész gárda legnagyobb sztárja. Hihetetlennek tűnik, de 1972-ben indult a színész karrierje, és számtalan nagy sikerben (Goodfellas, Patriot Games, Jurassic Park, True Romance) játszott kisebb szerepeket, mielőtt 1994-ben megkapta volna egy ex-videótékástól (igen, Quentin Tarantinótól) élete legnagyobb szerepét a Ponyvaregény című filmben. Azóta 49 filmben játszott főszerepet, vagy fontosabb mellékszerepeket.*

IV.3.9. Catalina (Cynthia Farrell)
Catalina igazán temperamentumos személyiség, ráadásul gyorsan felkapja a vizet. Eredetileg a GTA III egyik szereplője volt, később összejött CJ-vel, de végül összeköltözött a GTA III főszereplőjével. Rajta kívül még több régi GTA szereplő megjelenik a játékban, köztük Ken Rosenberg, Salvatore Leone és Kent Paul.

❖ *Cynthia Farrell eddigi egyetlen fontos szerepe a Grand Theft Auto III Catalinaja volt.*

IV.3.10. The Truth (Peter Fonda)
Öreg hippi, akinek marihuána ültetvénye van a Badlands legmélyén. Már totál szétszívta az agyát, mindenhol ufó támadásokat és kormány összeesküvéseket szimatol.

❖ *Peter Fonda a csapat nagyöregje, aki mára már klasszikussá vált filmek főszereplője, rendezője, producere volt. 1961 óta van a filmszakmában, legnagyobb sikere az 1969-es Szelíd motorosok (Easy Riders) volt. Több mint 70 filmben játszott, és még arra is volt ideje, hogy jelentős színész dinasztiát alapítson, melynek tagja többek között Bridget Fonda is.*

IV.3.11. Wu Zi Mu, más néven Woozie (James Yaegashi)
Egy ázsiai szervezet, a Mountain Cloud Boys vezetője, elvakult triád tag. Fogadóirodát tart fenn Chinatownban. Az elvakultsága ellenére elég jól alakulnak a dolgai.

❖ *James Yaegashi karakterszínész, eddig 4 filmben voltak kisebb mellékszerepei. Legsikeresebb filmje a Thomas Crown ügy (The Thomas Crown Affaire).*

IV.3.12. Mike Toreno (James Woods)
Egy titkos bűnözői szervezet tagja, a történet során több feladatot is ad CJnek.

❖ *James Woods a csapat másik nagyöregje, 1971 óta már majdnem 100 filmben alakított kisebb-nagyobb szerepeket. Remek karakterszínész, általában a főgonosz szerepét osztják rá. Legsikeresebb filmjei: A specialista (The Specialist), Kaszinó (Casino), és a Nixon (Nixon).*

IV.3.13. Madd Dogg (Ice-T)
Depressziós rapper, aki nem tudja feldolgozni a sikertelenséget, vinewood-i lakásában magányosan, alkoholistaként tengeti életét.

❖ *Ice T a rap egyik legnagyobb alakja, számtalan sikeres szólólemezt adott ki, később a Body Count néven rock együttest is alapított. Rengeteg gettó filmben és akció filmben játszott, többek között a ma már klasszikusnak számító New Jack City-ben.*

IV.4. Bandák

A bandák uralják az utcákat, folyamatosan zajlik a harc a területek megszerzéséért. Ebbe a harcba csöppen CJ is, mikor visszarepül Los Santosba. Az ő bandája az Orange Grove Street Families volt az egyik első banda Los Santosban, de miután nem folytak bele igazán a drog ügyletekbe, az OGF hanyatlani kezdett.

IV.4.1. Los Santos

IV.4.1.1. Orange Grove Families
Szín: zöld
Bandavezér: Sean 'Sweet' Johnson
Terület: Ganton, Playa del Seville
Fegyverük: Pistol, SMG

Az első banda Los Santosban. Mivel nem folytak bele igazán a drog ügyletekbe, a banda hanyatlani kezdett. Néhány tag PCP-vel üzletel. Nemrég a Temple Drive Families és a Seville Boulevard Families tagjai kiszálltak, hogy külön folytassák a működésüket.

IV.4.1.2. Temple Drive Families
Szín: zöld
Bandavezér: Sean 'Sweet' Johnson
Terület: Ganton, Playa del Seville
Fegyverük: Pistol, SMG

A Temple Drive Families és a Seville Boulevard Families tagjai között hosszú ideje komoly ellentétek feszülnek. Bár mindkét család a Grove Street környékén lakik, jó ideje kerülik egymást. Talán ez az ellentét vezetett odáig, hogy mindkét család kiváljon az Orange Grove Families-ből.

IV.4.1.3. Seville Boulevard Families
Szín: zöld
Bandavezér: Sean 'Sweet' Johnson
Terület: Ganton, Playa del Seville
Fegyverük: Pistol, SMG

A Temple Drive Families és a Seville Boulevard Families tagjai között hosszú ideje komoly ellentétek feszülnek. Bár mindkét család a Grove Street környékén lakik, jó ideje kerülik egymást. Talán ez az ellentét vezetett odáig, hogy mindkét család kiváljon az Orange Grove Families-ből.

IV.4.1.4. Rollin' Heights Ballas
Szín: lila
Bandavezér: Kane
Terület: Idlewood, Jefferson, Glen Park
Fegyverük: Pistol, Micro-SMG

A Ballas az egyik legnagyobb bűnözői szervezet Los Santosban, a játék nagy részében a legnagyobb ellenségeid. Még az 1970-es évek elején kezdték meg működésüket. Bíborszínű ruhában járnak, ezzel jelzik egymás-, és az utca iránti tiszteletüket. Gyakorlatilag minden illegális tevékenységben benne vannak, mint például drogterjesztés, prostitúció, fegyver kereskedelem, vandalizmus, leszámolások. Legfontosabb bevételi forrásuk a kokain kereskedelem. Esküdt ellenségei a többi bandának, főleg az Orange Grove Street Families-nek. A viszály okát már réges-régen homály fedi. Jó viszonyt alakítottak ki a mexikói és az orosz maffiával, főleg a drog és a fegyver kereskedelem felvirágoztatásának érdekében.

IV.4.1.5. Los Santos Vagos
Szín: sárga
Bandavezér: ismeretlen
Terület: Las Colinas, East Beach
Fegyverük: Pistol, Tec-9

Spanyol banda, az eredetük ismeretlen. Összefogtak a Ballas-szal, és átvették Los Santos legnagyobb részének irányítását. A Varrios Los Aztecas esküdt ellenségei, rendkívül veszélyesek.

IV.4.1.6. Varrios Los Aztecas
Szín: türkiz
Bandavezér: Cesar Vialpando
Terület: El Corona
Fegyverük: Pistol, Tec-9

Nagyon veszélyes utcai banda. Erőszakosak, önteltek, őrültek. Főleg a fegyveres támadásokra specializálódtak, hagyományaiknak megfelelően drog ellenesek. Hosszú ideje tart a viszályuk a Los Santos Vagos-szal, de igazából az összes bandával harcban állnak. Annak ellenére, hogy CJ és Cesar barátok, az Aztecas emberei habozás nélkül tüzelni fognak, ha meglátnak.

IV.4.2. San Fierro

IV.4.2.1. San Fierro Rifa
Szín: kék
Bandavezér: ismeretlen
Terület: Garcia, Doherty
Fegyverük: Pistol

Spanyol banda, a los santos-i mexikói bandák nagy ellenfelei. Valószínűleg benne vannak a kokain kereskedelemben, az összes további információ zárolt.

IV.4.2.2. Da Nang Boys
Szín: barna
Bandavezér: The Snakehead
Terület: Easter Basin, Downtown
Fegyverük: Pistol, Micro-SMG

Vietnámi utcai banda, rendkívül erőszakosak. Harcban állnak a Triádokkal. Leginkább a védelmi pénzekkel kapcsolatos ügyekben utaznak. Nemrég költöztek át San Fierroba egy tankhajó fedélzetén.

IV.4.2.3. Triads
Szín: vörös
Bandavezér: Wu Zi Mu
Terület: Chinatown
Fegyverük: AK-47

A Triádok vezetője Wu Zi Mu. Woozie és CJ között barátság szövődik, ezért a Triádok nem bántanak majd a játék során.

IV.4.3. Las Venturas

IV.4.3.1. Mafia
Szín: szürke
Bandavezér: Johnny Sindacco
Terület: Las Venturas
Fegyverük: SMG

Las Venturas nagy része a Mafia területe, és nem igazán örülnek, ha valaki megpróbál a területükön üzletelni.

IV.5. Kezdőtippek

Elsőre talán ijesztően nagynak, komplexnek tűnik a program. Hatalmas terület, rengeteg küldetés, az eddigieknél is összetettebb játékmenet jellemzi. Éppen ezért még fontosabb, hogy a játék elején ne kezdd el rögtön a fő küldetéseket, ehelyett szép lassan ismerd ki a területet, végezd el a pénz-, és egyéb jutalommal járó mellékküldetéseket. Emellett a fontos képességek fejlesztésére is szánj egy kis időt, amint lehetséges, menj egyből kondite-

rembe, az izom és az állóképesség szintjét fejleszd a maximumra. Üssz sokat, és vezesd minél többet az összes elérhető jármű típust, hogy ezek irányításában is minél nagyobb tapasztalatra szert tegyél.

IV.6. Fő küldetések

A fő küldetések leírása hat részre van felosztva, a feladatokat ugyanis San Andreas öt különböző területén kapod, majd a történet végén újra Los Santosban kell helyt állnod. A hat fő részen belül a küldetések leírása a megbízók szerint lett felosztva; nem kötelező, de érdemes ezt a sorrendet követni. Az egyes küldetések címe alatt szerepel a feladat nehézségi foka, és a teljesítésükért járó pénzösszeg is.

IV.6.1. Los Santos

IV.6.1.1. CJ küldetései

IV.6.1.1.1. Big Smoke
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: -

Átvezető film, amely során megismerkedsz Big Smoke-kal, az OGF tagjával, CJ barátjával.

IV.6.1.1.2. Sweet & Kendl
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető film megtekintése, és a Ballas banda támadása után pattanj a pár méterre álló bringára, majd kövesd Sweetet (kék nyíl lesz a feje felett). Ha túlságosan lemaradsz, egy üzenet figyelmeztet majd arra, hogy kapd össze magad. A Ballas-ok kocsija követni fog, ha a közeledbe érnek, akkor tüzet nyitnak, jobb lesz, ha gyorsan tekersz, hogy le tudd hagyni őket. A Mulholland Intersection-hez érve a banda szétválik, innentől kezdve Ryder-t kell követned, egészen a Grove Street-ig, ahol a szokásos vörös fénnyel jelzett területre kell eljutnod.

IV.6.1.1.3. Ryder
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: -

Az átvezető megtekintése után ugorj be a kocsiba, várd meg, amíg Ryder is beszáll, majd vezett a radaron sárga ponttal jelzett helyre, ami egy fodrászüzlet. Szállj ki a kocsiból, és menj be a boltba. Lépj a pirossal jelzett helyre, ekkor leülsz a fodrász székébe. Válaszd ki az egyik frizurát, majd nézd meg, hogy elégedett vagy-e az eredménnyel. Akár az összes sérót végig próbálhatod (bár eleinte elég kevés lehetőség közül választhatsz), csak a neked megfelelő frizuráért kell fizetned. Miután kilépsz a boltból, menj át a túloldalon található pizzériába, ahol a pénztárhoz lépve kaját vásárolhatsz. 11 adagot ehetsz egyszerre, ha még egyet megeszel, akkor az összes kaja hátraarcot vesz, és visszajön ugyanazon az úton, ahol lement.

Amint végeztél, egy átvezető mozi következik, utána ugorj be a kocsiba, (ha meg akarod szerezni a pénztáros shotgun-ját, akkor üsd el, és szedd fel a fegyvert), majd hajts haza a Grove Street-re.

IV.6.1.2. Sean 'Sweet' Johnson küldetései

A Ryder küldetés befejezése után kaphatsz Sweet-től feladatokat. Sweet házát a radaron 'S' betű jelöli, gyakorlatilag a Johnson ház szomszédságában található a Grove Street-en.

IV.6.1.2.1. Tagging Up Turf
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik, 200$

Az átvezető megtekintése után Idlewoodba kell hajtanod, ott hajts a vörös fénnyel jelzett helyre. Sweet megmutatja, hogyan kell átfújnod az ellenséged bandák tagjeit, ezután neked kell két taget átfújnod. A graffitizéshez le kell nyomnod az R1-et a becélzáshoz, majd a Kört a fújáshoz. Menj a radaron zöld pontokkal jelölt helyekre, és fújd át a graffitiket. Amikor megvagy, át kell hajtanod East Los Santosba. Itt is két taget kell kifújnod, az egyik egy sikátorban van, mellette két Ballas bandatag ácsorog. Ha van fegyvered, akkor szimplán lelőheted őket, ha nincsen, akkor menj közel a két fickóhoz, célozd meg őket, és fújj a spray-vel az arcukba. Menj a másik sárga ponttal jelölt helyre, itt fel kell mászni a kerítésre, majd a ház tetejére; ugyanis a ház tetején található falon találod az utolsó taget. Ha kifújtad, megjelenik Sweet a kocsijával, ugorj le, és pattanj be a kocsiba. Ezután már csak Sweet házához kell hajtanod.

Mentés után telefonál Hernandez, Tenpenny embere.

IV.6.1.2.2. Cleaning The Hood
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető után szállj be a kocsiba, és hajts a sárga ponttal jelölt helyre. Újabb átvezető következik, ezután szállj be a kocsiba, és hajts a vörös ponttal jelölt helyre, ami csak pár saroknyira található. Szállj ki, és öld meg a drog dílert (kék nyíl lesz a feje fölött). Miután kinyírtad, vedd fel a baseballütőt, majd hajts a sín túloldalán található házhoz, és menj be.

Odabenn kitör a balhé, végezz az összes Ballas bandataggal, és a drog dílerrel. Ehhez használhatod a baseballütőt, vagy a korábban megszerzett lőfegyvered. Ha végeztél, hajts vissza a sárga ponttal jelzett helyre.

IV.6.1.2.3. Drive-Thru
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik, 200$

Az átvezető után pattanj be a kocsiba, és kövesd a sárga jelzést a Cluckin' Bell-ig. Parkolj a vörös fénnyel jelzett helyre. A Ballas-ok támadása után kövesd a kocsijukat, és kerülj olyan közel, hogy a többiek tüzelni tudjanak. Ha van olyan fegyver nálad, amivel a kocsiból tudsz tüzelni, akkor segíthetsz nekik. A lényeg, hogy a kocsid egyben maradjon, amíg a Ballas-ok kocsija lángra nem lobban. Ekkor gurulj távolabb, nehogy a robbanásban a te kocsid is lángra lobbanjon. Ezután menj vissza a Grove Street-re, és állj be a vörös fénybe.

Sweet és Ryder kiszáll a kocsiból, Smoke-ot haza kell fuvaroznod. Kövesd a sárga jelzést, és parkolj be a háza melletti vörös fénybe.

A küldetés után Sweet telefonál, azt ajánlja, hogy menj el gyúrni a konditerembe (gym), mert kicsit cingár vagy. Érdemes pár (játékbeli) napot arra szánni, hogy a súlyok, a szobabicikli és a futópad segítségével maximumra fejleszd az izmaid, és az állóképességed. Amikor már jó erőben vagy, a program figyelmeztetni fog, hogy a bokszolóktól új mozdulatokat is megtanulhatsz.

IV.6.1.2.4. Nines and AKs
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Szállj be Smoke kocsijába és hajts a sárga ponttal jelölt helyre. Parkolj le, majd menj be a sikátorba. A beszélgetés után Emmet ad egy pisztolyt, amivel gyakorolhatod a célzást. Az R1 lenyomásával tudsz célozni, majd a Kör gomb lenyomásával lőni. Először egy, majd három üveget kell szétlőnöd. Célzás közben az L2 és R2 gombok lenyomásával váltogatni tudod a célpontokat. Smoke megmutatja, hogyan kell jobbra-balra bukfencezni lövöldözés közben. Ehhez le kell guggolnod (L3), majd az R1 lenyomása után a bal analógkarral tudsz jobbra és balra gördülni. Lődd szét az üvegeket. Végül az udvaron álló autó tanksapkáját kell becélozni, hogy a kocsit egy lövéssel a levegőbe röpítsd.

Fuvarozd haza Smoke-ot, majd Sweet telefonja után menj a Binco-ba, és vásárolj zöld színű ruhákat, hogy ezzel is jelezd a bandához tartozásod. A küldetés befejezéséhez lépj ki az üzletből.

▶ **Tipp:** Az Emmetnél tett látogatás után bármikor visszatérhetsz, ha fegyverre lesz szükséged. A küldetés befejezése után már Smoke-tól is kaphatsz feladatokat.

IV.6.1.2.5. Drive-By
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik, 500$

Amint beszállsz a kocsiba, megjelenik egy 'car health' azaz az autó épségét jelző csík. Vigyáznod kell, hogy az autó minél kevésbé sérüljön a küldetés során.

Hajts a sárga ponttal jelzett helyre, majd parkolj le a kijelölt helyen. Az átvezető után a közeli (piros ponttal jelzett) Ballas kocsi, és bandatagok mellett kell elhajtanod, hogy a többiek végezni tudjanak a kocsi mellett állókkal. Nem szabad az autó közelében megállnod, mert akkor a Ballas-ok könnyen el tudják találni a járgányod. Hajts el a kocsi mellett, majd biztonságos távolságban fordulj meg, és kezd elölről a műveletet. Ha a bandatagok nyílt terepen állnak (nem a kocsi, vagy oszlop stb. mellett), akkor el is ütheted őket.

Még két autó mellett kell elhajts, és az előbbi módszerrel itt is végezned kell mindenkivel. Ha valamelyik bandatag elszalad, nyomon tudod követni a radaron. Ha megvagy, a közeli Glen Parkba kell hajtanod, ahol újabb négy bandatag vár rád. Aránylag könnyen el lehet ütni őket.

Amint kinyírod az utolsó négy bandatagot, 2 csillagos körözést adnak ki ellened, gyorsan el kell hajtanod az Idlewood-i Pay 'N' Spray-be, amit a zöld flakon jelez a térképen. Állj be a vörös fénybe, majd hajts be az épületbe. Most ingyen átfestik a kocsit, de ezentúl 100 dolcsit kell fizetned. Amikor végeztél, vissza kell hajtanod a Grove Street-re, a szokásos vörös fénnyel jelzett helyre.

Most már Ryder küldetéseit is elvállalhatod.

▶ **Tipp:** Az elgázolt, lelőtt bandatagok pénzt és fegyvereket hagynak maguk után, a küldetés közben kiszállhatsz a kocsiból, és felveheted ezeket a jóságokat, csak arra kell figyelned, hogy ne távolodj el nagyon a járgánytól.

IV.6.1.2.6. Sweet's Girl
▷ Nehézség: 2.5/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Sweet-et és a csaját megtámadták, az átvezető megtekintése után gyorsan (mielőtt elfogyna az életét jelző csík) ki kell menteni őket a szorult helyzetükből. A küldetés megkezdése előtt érdemes gyorsan szerezni egy kocsit, hogy rögtön el tudj indulni az átvezető után, illetve, ha még nincsen valamilyen komolyabb fegyvered, akkor azt is be kell szerezni.

Pattanj a kocsiba, és minél gyorsabban hajts a kijelölt helyre. Az apartmanok közti területen találod a támadókat, könnyen megismered őket a a fejük felett található piros nyilakról. Guggolj le, és keress fedezéket a kerítés mögött, csak ezután menj közelebb. Az autó körül guggolókkal gyorsan végezhetsz, még mielőtt észre vennének, majd menj lassan, óvatosan az épület bal oldalán található lépcső felé. A lépcső mellett bal oldalon még egy bandatag bújik, végezz vele, majd Sweet rádcsörög telefonon. Szerezz egy kocsit, és parkolj a vörös fénnyel jelzett helyre. Miután Sweet és a csaja beszálltak, három Seville Families kocsi ered a nyomodba, hogy végezzenek veletek. Hajts gyorsan haza.

IV.6.1.2.7. Cesar Vialpando
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: a feltett összeg megduplázódik

Szerezz egy autót, és vezesd a sárga ponttal jelzett helyre, ami egy garázs Willowfieldben. Parkolj a vörös jelzésre, egy szerelő kigurul egy lowriderrel. Szállj be a kocsiba, és állj be a garázsba, a vörös jelzésre. Egy menü jelenik meg, amelynek a segítségével a kocsit számtalan módon tuningolhatod, módosíthatod. Ha van pénzed, akkor változtass a kocsin, ha nincs, az sem gond, ezentúl bármikor visszajöhetsz ide.

Hajts ki a garázsból, majd menj a sárga jelzéshez, a Union Stationhöz, ahol egy lowrider versenyben kell részt venned. Egy tag odajön hozzád, és megkérdi, hogy mennyibe fogadsz. A minimum tét 50$, a maximum 1000$. Ha győzöl, megduplázod a tétet. Elég könnyű a feladat, ha jó a ritmusérzéked, és jól tudod használni az analógkart, mindenképpen a maximum tétet tedd meg.

A képernyő alján megjelenő nyilaknak megfelelő irányba kell elmozdítanod az analógkart, amikor a középen található kör közepére érnek. Kisebb-nagyobb pontszámot kapsz attól függően, hogy mennyire jól tudod eltalálni a kör közepét. A képernyő jobb felső sarkán nyomon tudod követni, hogy mennyi pontod van, és hogy mennyi pontja van az ellenfelednek.

A küldetés után felhív Cesar, elmondja, hogy egy kis extra pénzt kereshetsz az ehhez hasonló versenyekkel. Innentől kezdve tőle is kaphatsz feladatokat.

IV.6.1.3. Lance 'Ryder' Wilson küldetései

Ryder házát 'R' betű jelöli a radaron, ő szintén a szomszédod, a Johnson háztól balra, pár lépésre található.

IV.6.1.3.1. Home Invasion
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Dél és este nyolc között kell odamenned Ryder házához, hogy a következő küldetést el tudd kezdeni. Szállj be a fekete Boxville-be a ház előtt, innentől kezdve nyolc perced lesz arra, hogy eljuss a betörésre kiszemelt házhoz, és ellopd a fegyverekkel teli ládákat.

Vezess a házhoz, amint belépsz, megjelenik egy zajmérő a képernyőn. Lopakodva, halkan kell mozognod, hogy ne keltsd fel az öreget. Ha túl hangosan mászkálsz, akkor első alkalommal az öreg rád dörren félálomból. Ha még egyszer túl hangos leszel, vége a küldetésnek. A ládákat a Háromszög gombbal tudod felvenni, és egyesével tudod kivinni a házból, hogy felpakold őket a teherautóra.

Ha megvan mind a három láda, két lehetőséged van, beszállhatsz az autóba, és elhajthatsz, de ha van még pár perced, akkor még három ládát kihozhatsz. Ha megvagy, szállj be a kocsiba, és hajts Willowfieldbe, ahol egy garázsban tudod lepakolni a zsákmányt.

Ezentúl betörhetsz kedvedre a házakba, ehhez csak meg kell várnod a naplementét, és szerezned kell egy Boxville-t az akcióhoz.

IV.6.1.3.2. Catalyst
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Ryder házában megjelenik Tennypenny és Pulaski, és elmondják, hogy Los Santos-on keresztül halad egy lőszert szállító vonat. Szállj be a teherautóba, majd hajts a sárga jelhez. A vonatnál néhány Vagos-t találsz, akik hamarabb lecsaptak a zsákmányra. Ryder és a többi bandatag simán leszedi őket, de ha akarod, akkor segíts be nekik. Mindenesetre szedd össze az elhullajtott jóságokat. Amikor végeztetek az összes Vagos-szal, megjelenik néhány Ballas tag is. Velük szintén végezni kell, amikor megvagy, menj a vonat végénél található fényhez, ekkor felkapaszkodsz, majd elindul a vonat. Ryder mögötted jön kocsival, neki kell ledobálnod egy perc harminc másodperc alatt tíz lőszeres ládát. Célozd meg a kocsit, az L1-et nyomd le, ezzel tudod

megadni, hogy milyen messzire dobd a ládát. Akkor dobod el a ládát, amikor elengeded a gombot. Miután sikerült mind a tíz ládát átdobnod Rydernek, három csillagos körözést adnak ki ellened.

Szállj be a teherautóba, és gyorsan hajts a közeli Pay 'N' Spray-be. Ha sikerült elhárítani a zsaru veszélyt, hajts haza a Grove Street-re, és állj be a jelzésbe.

IV.6.1.3.3. Robbing Uncle Sam
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető után pattanj be a teherautóba, és irány az Ocean Docks. Hajts a sárga jelhez, majd parkolj be a vörös fénybe. Az átvezető után szállj ki a kocsiból, mássz át a falon, és lődd le a két katonát (egyik balra áll a kerítés mellett, másik szemben áll egy láda mögött). Lődd le a beléptető konzolt a falról, így tudod kinyitni a kaput. Odabenn menj az első raktárhoz, és lődd le a falról a konzolt. Kinyílik a kapu, nyírd ki a két katonát, akik rád törnek. A targoncával be kell pakolni hat ládát - egyesével - a teherautóba, miközben Ryder megpróbálja levadászni az érkező gárdistákat. Szállj be targoncába, és először a raktárban található ládákat, majd a raktár bejáratától jobbra a kapu felé található két ládát. A villát a jobboldali analógkarral tudod mozgatni. Eközben segíts Rydernek, ha megszorulna - az életpontját folyamatosan látod a képernyőn.

Ha bepakoltad a ládákat, szállj be a kocsiba, Ryder hátra megy a raktérbe. Willowfieldbe kell hajtanod, de nem lesz egyszerű a dolgod, a gárdisták üldözni kezdenek két Patriot-tal. Ryder felkap egy-egy ládát, és ha dudálsz, eldobja őket. Ezzel hatástalaníthatod az üldözőket.

IV.6.1.4. Melvin 'Big Smoke' Harris küldetései

A "Nines and AK's" küldetés befejezése után Big Smoke-tól is kaphatsz feladatot. A radaron 'BS' jelöli Big Smoke házát.

IV.6.1.4.1. OG Loc
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Loc ma szabadul, el kell érte ugrani Smoke kocsijával. Hajts a Los Santos Police Department épületéhez, ehhez csak a sárga jelzést kell követned a radaron. Amikor odaérsz, parkolj le a vörös jelzéshez. OG Loc nem lopja a napot, ahogy kilép a börtönből, máris ki akar nyírni valakit. Az átvezető után kövesd a következő sárga jelzést a radaron, így eljutsz Freddy házához East Floresbe. Parkolj a vörös jelzéshez.

Szaladj fel a lépcsőn, és csengess be, Loc lövöldözni kezd, ettől Freddy menekülőre veszi. Pattanj a közeli bringára, és kövesd Freddy-t. Szűk sikátorokban kell követned, nem árt, ha jó sokat használod a kéziféket. Amikor egy kosárpályához értek, Freddy megáll, és elkezd lövöldözni. Így tesznek a Vagos-ok is, akik szintén pont arra járnak. Ha már eléggé jól nyomod a bringával, és van nálad drive-by fegyver, akkor a nyeregből is operálhatsz, ha nem, akkor szállj le, és úgy nyírd ki az egész bandát. Ha mindenkivel végeztél, fuvarozd el Loc-ot a Burger Shothoz, ehhez kövesd a szokásos sárga jelzést.

A küldetés befejezése után OG Loc-hoz is mehetsz feladatért, de érdemes Big Smoke küldetéseivel végezni először.

IV.6.1.4.2. Running Dog
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Smoke megkér, hogy kocsikázz el vele az 'unokatesójáért', aki ma érkezik 'Mexikóból'. Ha nincsen fegyvered, akkor szerezz egyet, utána kezd el a küldetést.

Pattanj be a kocsiba, és hajts a sárga ponttal jelzett helyre. A Vagos-ok nem akarják kiszolgálni Smoke-ot, egy kis vita után faképnél hagyják. Smoke kipattan egy baseballütővel, és lecsapja az egyik Vagos-t, a másik menekülőre veszi. Persze Smoke nem bírja az iramot, neked kell levadásznod a fickót. Az ilyen küldetéseknél számít leginkább, hogy mennyire jó az állóképességed, jó néhány falat, kerítést kell megmásznod, mire utolséred, néhány Vagos mellett is el kell futnod, velük nem kell foglalkoznod, csak azzal törődj, hogy a menekülő ne tudjon tovább futni.

IV.6.1.4.3. Wrong Side Of The Tracks
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Először is el kell fuvaroznod Smoke-ot a Unity Stationhöz, ehhez kövesd a szokásos sárga jelzést. Amikor odaérsz, parkolj a vörös jelzéshez. A San Fierro Rifa emberei észrevesznek, és az induló vonat tetejére pattannak. Pattanj a motorra, várd meg, amíg Smoke is felszáll, majd kövesd a vonatot. Hajts a vonat mellett, hogy Smoke le tudja szedni a bandatagokat. Rövid üldözés után a vonat egy autónak ütközik, ami felrobban. Kétféleképpen is megúszhatod a robbanást, vagy legyorsulod a vonatot, vagy lemaradsz egy kicsit.

A vonat jobb oldalán kell haladnod, és úgy kell hajtanod, hogy Smoke (aki bődületesen rosszul ő, talán mert a szokásosnál is jobban be van lőve) le tudja szedni az összes bandatagot. Ráadásul ezek a bandatagok a szokásosnál több találatot is kibírnak, tehát nem lesz könnyű feladat. Elképzelhető, hogy ha elég gyors vagy, akkor sikerül az összes tagot kinyírni, mielőtt kiérnél a városból. Ha nem jön össze, akkor egy-két elhaladó vonat is megnehezíti majd a dolgod. Amikor Smoke szól, gurulj a rámpához, és ugrass át a vonat másik oldalára. Innen folytasd a pusztítást.

IV.6.1.4.4. Just Business
▷ Nehézség: 5/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Fuvarozd el Smoke-ot a belvárosba, kövesd a szokásos sárga jelzést. Smoke kipattan, és benyomul egy épületbe. Kénytelen leszel utána menni, és kimenteni az orosz veszedelem karjaiból. Ha van nálad valami komolyabb fegyver, akkor már a belépés előtt vedd a kezedbe. Smoke életpontját nyomon tudod követni a képernyőn, ha meghal, akkor vége a küldetésnek. Az alsó szinten körülbelül tíz ellenfél, a felső szinten két további ellenfél vár arra, hogy eltedd őket télire. Amikor végeztél velük, vedd fel a lőszert és a páncélzatot, mielőtt követnéd Smoke-ot. Még több orosz vár rád, guggolj le, vonulj fedezékbe és apríts.

Smoke szerez egy motort, most ő vezet, és neked kell lőnöd. Célozz a járművek kerekére, vagy a sofőrt lődd ki a szélvédőn, ablakon keresztül, így tudsz a leggyorsabban végezni a száguldó Oroszokkal. És gyorsan kell végezni velük, mert a motorod rongálódik, és ha nem végzel az ellenfelekkel gyorsan, akkor hamar véget ér a küldetés. Az első kanyar után egy vontató is üldözni kezd, ezzel nem kell foglalkozni, inkább a motorokra és autókra koncentrálj. Nemsokára autók állják az utad, gyorsan végezned kell az ellenfelekkel. Ennek legjobb módja, ha az autók tankját célzod. Ha mindenkivel végeztél, Smoke tovább hajt, hamarosan néhány újabb motor követ majd (végezz a sofőrökkel), és hamarosan a vontató is megjelenik újra. Ezúttal eléd kerül, és autók potyognak elétek. Smoke ügyesen kerülgeti őket, néhány lezuhanó járgány az üldözőidben tesz inkább kárt. Neked most is inkább a motorokkal, és kocsikkal kell foglalkoznod. Smoke ráhajt a rámpára, majd átugrat a vontató felett, ezzel megoldja a problémát.

Ezután tovább haladtok, Smoke szól, hogy lődd ki a csatorna fedelet. Ha nem sikerül, felborultok, és meghaltok. A sikátorokban célozz újra a járművek tankjára, így két-három motorral is végezhetsz egyszerre.

IV.6.1.5. Cesar Vialpando küldetései

Sweet küldetései után Cesar Vialpando-tól is kaphatsz feladatot. A radaron 'C' betű jelzi, hogy hol találhatod meg.

IV.6.1.5.1. High Stakes, Low Rider
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 1000$

Cesar egy versenyre invitál. A verseny helyszíne közel van, egy rövid autókázás következik, parkolj be a szokásos vörös fénybe. Elég könnyű a verseny, ha egy aránylag gyors autóval érkezel, akkor még nitróra sem lesz szükséged, hogy lehagyd a többi kocsit. Kövesd a piros jelzéseket, hogy eljuss a célig.

IV.6.1.6. Jeffrey 'OG Loc' Cross küldetései

Big Smoke első küldetésének teljesítése után már OG Loc feladatait is elvállalhatod. Verona Beachen, a Burger Shotnál találod, a radaron az OG feliratal jelzett helyen.

IV.6.1.6.1. Life's a Beach
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Este tíz és hajnal hat között kell odamenned OG Loc-hoz a küldetés elkezdéséhez. Egy hangládákkal teletömött teherautót kell elkötni, és elhozni neki. Az átvezető után pattanj be egy kocsiba, és hajts a sárga ponttal jelzett helyre. Szállj ki a kocsiból, és fuss a vörös fénnyel jelzett helyre. A DJ mindkét kérdésére adj pozitív választ. A folytatás nagyon hasonló a Sweet 'Cesar Vialpando' lowrideres küldetésében tapasztaltakhoz, annyi a különbség, hogy most az analógkar mozgatása helyett az X, a Kör, a Háromszög és a Négyzet billentyűket kell nyomogatni. Az a lényeg, hogy több mint 4000 pontot kell elérned. Ha ezzel megvagy, a DJ szól, hogy pattanj be a kocsiba. Szállj be, és húzz el onnan, a DJ leugrik a kocsiról, a parton található emberek üldözni kezdenek, és nem átallnak lövöldözni is. A Mulholland Intersectionhöz kell elhajtanod a küldetés befejezéséhez.

IV.6.1.6.2. Madd Dogg's Rhymes
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Egy könyvet kell megszerezni OG Loc-nak, ez Madd Dogg házában, Vinewoodban található. Pattanj egy kocsiba, és hajts Madd Dogg házához, amint odaérsz, menj be a házba, ehhez a hátsó ajtónál található sárga jelzéshez kell menj. Odabenn csendben kell közlekedni, és hang nélkül kell végezni az őrökkel, ehhez csupán követni kell a megjelenő utasításokat. Menj az őr háta mögé, célozd be, és nyomd meg a Kört. A következő őr a medence környékén járőrözik, figyeld meg, hogy merre megy, majd osonj a háta mögé, és végezz vele. A fehér szobákban húzódj meg az árnyékban, várd meg az érkező őrt, akit szintén át kell küldeni az örök vadászmezőkre.
A szobába érve vedd fel a páncélzatot, nyírd ki az őrt, és vedd fel a könyvet. Kifelé végezz az őrökkel (akár már lövöldözhetsz is), és vedd fel a fegyvereiket. Odakinn pattanj a mountain bikera, és tekerj vissza a Burger Shot-hoz.

A küldetés után felhív Tenpenny, aki úgy érzi, hogy mostanában kerülöd őt. Innentől kezdve tőle is kaphatsz feladatokat, de érdemes előbb végigcsinálni OG Loc küldetéseit.

IV.6.1.6.3. Management Issues
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

OG Loc azt akarja, hogy nyírd ki Madd Dogg menedzserét. Dél és öt között kell az OG Loc helyét jelző vörös fényhez menned a küldetés elkezdéséhez. Madd Dogg felhív, és közli, hogy a Madd Dogg menedzseréért igyekvő sofőr most hagyta el a Burger Shotot. Ha nagyon gyors vagy, akkor el tudod lopni a kocsiját, még mielőtt el tudna hajtani vele. Ha nem sikerül, akkor menet közben kell kiszedned a kocsiból. Vigyázni kell, hogy a kocsija lehetőleg ne sérüljön meg, ha mégis, akkor gyorsan el kell vinned a közeli Pay 'N' Spraybe, de így időt vesztesz, ami gondot okozhat, ugyanis a másik két sofőrhöz este tíz előtt oda kell érned. Amikor odaérsz, parkolj be a két sofőr kocsija közé ugyanolyan pozícióban, mint ők. Az átvezető után a két kocsi elindul, tartsd velük a lépést, és fékezz, amikor mondják. Újabb átvezető következik, majd Madd Dogg menedzsere beszáll a kocsidba. Ekkor le kell ráznod a másik két kocsit, ha tövig nyomod a pedált, akkor nem lesz nehéz dolgod.

Hajts a sárga ponttal jelölt helyre, és hajtsd a kocsit a vízbe. Ha nem akarsz vizes lenni, akkor ugorj ki a kocsiból még a parton, de az sem baj, ha nem sikerül, így legfeljebb úszol egy kicsit.

IV.6.1.6.4. House Party
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

OG Loc szeretne egy nagyot bulizni, mielőtt újra bevonulna a börtönbe. A buli csak este nyolc után kezdődik, ha még sok idő van hátra, akkor elmehetsz a fodrászhoz beújítani egy új sérót, vagy valamelyik ruha boltba szerezni néhány új cuccot. Ez nem kötelező, ha nincs pénzed, vagy már majdnem nyolc óra van, akkor mehetsz rögtön a buliba is.

Este nyolc körül felhív OG, hajts a sárga ponttal jelzett helyre. Kiderül, hogy Ballas-ok csapata érkezik hívatlanul. Az átvezető film után a Sweet és néhány tag kocsija nyújt némi fedezéket a Ballas-ok első rohama ellen. Próbáld meg még azelőtt kinyírni őket, mielőtt túlságosan közel kerülnének, különben gyorsan kinyírnak, és vége a küldetésnek. Néhány OGF tag segít a küzdelemben, így gyorsan végezhetsz az első hullámmal, amit hamarosan a híd felől érkezve követ a második. Maradhatsz a kocsik fedezékében, de sokkal egyszerűbb lesz a dolgod, ha a híd alatt átrohansz a hátuk mögé, és onnan nyírod ki őket. Ez azért is jobb megoldás, mert a harmadik hullámban mindenfelől jönnek Ballas-ok, és a hídon nagyon jó pozícióban leszel a fogadásukhoz. Miután kinyírsz párat, utánad erednek, nem is törődnek a többi OGF taggal. Amikor elindulnak feléd, nem tudnak fedezékbe vonulni, így gyorsan le tudod őket szedni. Amikor már nem jönnek többen, irány a házad, ha találkozol Ballas taggal, akkor természetesen tedd el láb alól.

IV.6.1.7. C.R.A.S.H. azaz Tenpenny küldetései

OG második (Madd Dogg Rhymes) küldetése után már Tenpenny is vár rád, hogy megbízzon néhány feladattal. A Market-en egy fánk boltnál találod, a radaron 'C' betűvel jelzett helyen.

IV.6.1.7.1. Burning Desire
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: -

Tenpenny ki akar nyíratni egy Vagos bandatagot, aki a város túloldalán bújkál. Pattanj kocsiba, és menj a zöld ponttal jelölt helyre. Be kell menned egy sikátorba, és fel kell venned molotov-koktélt, amit Tenpenny rejtett el a számodra.

Ha megvan a molotov, akkor irány a sárga ponttal jelzett hely, ami egy banda házat jelöl. Amikor odaérsz, látni fogod, hogy néhány Vagos ott mozog a ház környékén; lecsaphatsz a bandára a kocsiból tüzelve, vagy dobhatsz nekik egy-két molotov koktélt ajándékba. Miután kinyírtad őket, dobálj be molotovot az alsó szint öt ablakán, közben végezz a megjelenő bandatagokkal is. Amikor mind az öt ablakon bedobtál egy-egy molotovot, látni fogod, hogy egy lány csapdába esett odabenn. Az átvezető után vedd fel a porraloltót a konyhában, és célozd be a tűz középpontját. Közben figyeld a lány életpontját jelző csíkot, ha az elfogy, vége a küldetésnek. Menj fel az emeletre, és ott is oltsd el a tüzet.

Menj be a hálóba, és beszélj a lánnyal. Miután összeomlik a ház nagy része, ki kell jutnod minél hamarabb, ehhez át kell jutnod az összes szobán. A lány életpontjával nem kell törődnöd, és csak azokat a lángokat oltsd el, melyek az utadban állnak. Amikor leérsz, menj ki az ajtón, és pattanj be a kocsiba. A lány is beszáll, elmondja, hogy Denise-nek hívják és ő is ott lakik a szomszédságodban. Fuvarozd haza, majd parkolj a szokásos vörös fénybe.

Mostantól bármikor meglátogathatod Denise-t, aki a történtek hatására a barátnőddé avanzsált. Érdemes sokszor meglátogatni, különben hamarosan megfeledkezik rólad. A küldetés után felhív Sweet, ezután újra kaphatsz tőle feladatokat.

IV.6.1.7.2. Gray Imports
▷ Nehézség: 5/10
▷ Jutalom: -

Mindenképpen érdemes páncélzatot, és valami komolyabb fegyvert (AK vagy SMG) szerezni a küldetéshez.

Pattanj kocsiba, és hajts a sárga ponttal jelzett helyre. Látni fogod, ahogy Ballas-ok és Oroszok találkoznak, hogy üzleteljenek. Számtalan módon meg lehet oldani a feladatot, de a legegyszerűbb, ha feljutsz a konténerek feletti tetőre, ahonnan nagyon könnyen kinyírhatod a bandatagokat. Ülj vissza a kocsiba, és parkolj le a fal mellett, hogy fel tudj mászni a fal tetejére. A falról ugorj a konténerekre, majd onnan a tető közepére. Innen könnyedén tudsz tüzelni az Oroszokra és a targoncákra anélkül, hogy szitává lyuggatnának. Amikor mindenkivel végeztél, a konténereken keresztül juss le a földre, vedd fel a páncélzatot, majd lődd le a konzolt, hogy kinyíljon a raktár ajtaja. Guggolj le a lépcsőknél, és lődd le a három rád váró rosszfiút.

Menj be, érdemes guggolva, jobbra-balra gördülve haladni, hogy gyorsan végezni tudj a támadókkal. A sarkon álló ládák mögött feltöltheted az életpont mérőt, majd menj tovább. Ha robbanószert tartalmazó hordókat látsz, akkor robbantsd fel őket, a mögöttük tanyázó ellenfeleket gyorsan a levegőbe röpítheted így. Amikor az emeletre vezető lépcsőhöz érsz, lődd le a fenti Ballas-okat, majd vedd fel a lépcső mögötti AK-t. A lépcső tetején újabb ellenfelet kell kinyírni, majd menj be az irodába, ahol a fegyverkereskedő - egy elég kemény - ellenfél vár, használd ellene a legerősebb fegyvered. Vedd fel a páncélzatot, és vedd üldözőbe a kereskedőt. Odakinn megint jó néhány Ballas és Orosz vár rád, gyorsan nyírd ki őket, és folytasd a kereskedő üldözését. Bepattan a kocsijába, és megpróbál lelépni, ugorj a közeli bringára, és lődd a kocsiját, amíg fel nem robban.

IV.6.1.8. Sean 'Sweet' Johnson küldetései - 2

Tenpenny "Burning Desire" küldetése után Sweet újabb feladatokkal vár. Az első küldetés az Ammu-Nationnél kezdődik, hajts oda, és parkolj be a vörös jelzésbe.

IV.6.1.8.1. Doberman
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Ezzel a küldetéssel mellékküldetés szál indul el, ami a 'turf wars' nevet viseli. A 'turf wars' lényege, hogy a város különböző területeit a bandák uralják, és a területeket át lehet venni egymástól.

A küldetés megkezdése előtt érdemes beszerezni páncélzatot, és egy Tec-9-et, ha még nem lenne. Ezután irány a Glen Park, ahol Ballas-okat kell eltenni láb alól. Nyírd ki a parkban ácsorgó bandatagokat, ekkor megindul a 'turf war' első felvonása. Három hullámban érkeznek majd Ballas-ok, figyeld a radaron a lila pontokat, és gyorsan nyírd ki a közeledő ellenfeleket. Ha kinyírtad az összes bandatagot, az egyik házból még egy érkezik, ő az a tag, akiről Sweet beszélt, itt az ideje, hogy kinyírd. A feje feletti vörös nyílról könnyen megismerheted.

IV.6.1.8.2. Los Sepulcros
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

A Ballas banda temetésre igyekszik, ez jó alkalom, hogy minél több ellenfeled nyírd ki egy csapásra. Reggel kilenc és délután öt óra között kell meglátogatnod Sweet-et a küldetés megkezdéséhez, mindenesetre szerelkezz fel előtte páncélzattal.

Az R1 gombbal célozz be egy bandatagot, és a fel vagy a le nyílgombbal állítsd csatasorba. Két tagot kell beszervezned, majd szállj be a kocsiba. Megjelenik egy időmérő a képernyőn, négy perced lesz, hogy eljuss a Los Sepulcros temetőbe. Ez elég sok idő, nem kell ész nélkül rohanni. Amikor odaérsz, állj be a vörös jelzőfénybe a kocsival. Sweet és két bandatag átmásznak a falon, kövesd őket.

Az átvezető után megérkezik Kane, a Ballas-ok vezére, és megkezdődik a haddelhadd. Szólhatsz bandatagoknak, hogy segítsenek, de igazából szükségtelen, inkább koncentrálj a Ballas-okra, és a vörös nyíllal a fején szaladgáló Kane-re. Ő is visel páncélzatot, tehát nem lesz könnyű kinyírni.

Sweet elrohan kocsiért, amíg megérkezik, neked kell végezned az összes Ballas-szal. Amikor végeztél, szaladj Sweet kocsijához, és pattanj be. Két csillagos körözést adnak ki ellened, ha úgy érzed, nem sikerül a zsarukkal a nyakadban eljutni a Grove Street-re, akkor el kell hajtanod a legközelebbi Pay 'N' Spray-be, de ez nem kötelező.

IV.6.1.8.3. Reuniting The Families
▷ Nehézség: 6/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

A Jefferson Motelben találkozik az összes Family képviselője, hogy a banda újraegyesüléséről tárgyaljanak. Elég hosszú, és nehéz küldetés, szerelkezz fel előtte fegyverekkel, és páncélzattal.

Az átvezető után ugorj a kocsiba, és gurulj el a Jefferson Motelhez. Parkolj le a szokásos vörös jelzéshez. Újabb átvezető következik, megjelenik egy helikopter, és kommandósok lepik el a Motel környékét. Smoke és Ryder elhúznak, magadra maradsz. Kezd el levadászni a motel környékén nyomuló S.W.A.T. fickókat, ez nem elengedhetetlen a küldetés végigjátszásához, de így fel tudod tornászni a fegyverkezelési képességeid, és össze tudsz szedni némi extra lőszert. Ha kinyírtad őket, menj vissza a motelbe. Odabenn az automatából életpontokat szerezhetsz, majd menj fel a lépcsőn, és nyírd ki a baloldalról előugró kommandóst. Menj be az ajtón, és nyírd ki a következő kommandóst, majd a sarkon fordulj be. Menj végig a folyosón, öld meg az ellenfeleket, lövöldözz az ajtók fedezékéből. A folyosó végén két kommandós lendül be a tetőről, könnyen kinyírhatod őket, még a levegőben. Az asztal fedezékéből lövöldözd le a következő folyosón várakozó ellenségeket, ha mind meghaltak, menj tovább.

A folyosó végén újabb kommandósok várnak, ketten a te szinteden és ketten a fenti erkélyen. A saját szinteden állókat nyírd ki először, majd a fentieket. A sarkon még öten várnak a megváltásra. Egy lóg a levegőben, ketten fedezékből tüzelnek, egy a jobboldali, és egy a baloldali szobából ugrik elő. Ha mindegyikkel végeztek, menj tovább, és lépj be a jobb oldalon található második ajtón. Megtalálod Sweet-et, vele együtt kell felmenned a tetőre. A tetőn egy helikopter vár rád, szét kell lőnöd, és közben figyelned kell arra, hogy Sweet életben maradjon. Gyorsan lődd le a helikopterről a kommandósokat, ezután vedd célba a helikoptert, és lődd, amíg fel nem robban. Ha ezzel megvagy, kövesd Sweet-et a tetőn, majd le az utcára.

A küldetés következő részében Smoke vezeti az autót, neked le kell szednod az üldöző autókat. A kocsik motorjára, tanksapkájára célozz, a felrobbanó autók jó esetben további üldözőket is megállítanak. A hazafelé tartó út felénél motoros rendőrök is beszállnak az üldözésbe, megpróbálnak a kocsi elé ugratni, ezért gyorsan végezni kell velük.

IV.6.1.8.4. Green Sabre
▷ Nehézség: 5/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Los Santos utolsó küldetése, ezután egy darabig elég nehéz lesz a környéken mozogni, ezért érdemes ezelőtt a küldetés előtt befejezni, teljesíteni a terület mellékküldetéseit.

Sweet le akar csapni a Ballas-okra, ehhez a segítséged kéri, és elküld az Ammu-Nationbe, hogy felszerelkezz. Amikor elindulnál, Cesar telefonál, hogy valami fontosat akar mutatni. Pattanj be a kocsiba, majd hajts a sárga ponttal jelölt helyre, és ott parkolj a vörös fénybe. Szállj ki a kocsiból, menj jobbra a kocsihoz, és szállj be. Az - igencsak meglepő - átvezető megtekintése után szállj be a kocsiba, és amilyen gyorsan csak tudsz, hajts a sárga ponttal jelzett helyre. Oda kell érned, mielőtt kinyírnák Sweet-et. Figyeld a képernyőn megjelenő életpont csíkot. Amikor a Mulholland Intersectionhöz érsz, hajts át a kocsik között, ha van időd, akkor hajts át néhány Ballas-on, majd parkolj a jelzőfénybe. Addig kell pusztítanod a Ballas-okat, amíg a zsaruk meg nem érkeznek. A kocsik fedezékéből, guggolva célozd be az első hullámot, és szedd le őket egyesével. Amikor már majdnem minddel végeztél, akkor újabb hullámban érkeznek a bandatagok. Miután ezekkel is végeztél, újabb csapat érkezik, egy teherautóval. Ezeket kinyírva már csak a teherautóval kell foglalkozz, lődd addig, amíg el nem kezd lángolni, majd a kiszálló sofőrrel is végezz.

IV.6.2. Badlands

IV.6.2.1. Frank Tenpenny küldetései - 2

Tennypenny következő küldetését az utolsó los santos-i küldetés, a "The Green Sabre befejezése után kapod.

IV.6.2.1.1. Badlands
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Tenpenny és Pulaski azt akarják, hogy nyírj ki egy szemtanút. Chiliad hegyének tetején bujkál. Whetstoneban, egy trailer parkban kezdődik a küldetés, mivel a feladat során használnod kell a fényképezőgépet, ezért néhány szóban eligazítást kapsz a használatával kapcsolatban. Mielőtt elindulnál a sárga ponttal jelzett helyre, ugorj be az Ammu-Nationbe, és vásárolj egy SMG-t. Szerezz egy járgányt, és indulj el a Chiliad hegy felé. Ha odaérsz, parkolj be a vörös jelzőfénybe. Ezután fel kell jutnod a hegy tetejére, ehhez a következő sárga pontot kell követned. Vágj át a fák között és menj a kunyhó hátsó oldalára, de vigyázz, hogy ne menj túl közel. Kezdj el a járőröző arcokra lövöldözni, így elindulnak feléd, és ezzel megkönnyítik a célzást. Amikor mindenkit lelőttél, rohanj be a házba, és nyírd ki a szemtanút. Ha valami miatt meglépett volna, akkor pattanj fel a kunyhó mellett álló motorra és vedd üldözőbe. Ne hagyd, hogy meglépjen, szórd meg az SMG-vel. Ha meghal, fényképezd le a holttestét, majd hajts a sárga ponttal jelzett helyre, a trailer parkba.

A küldetés után felhív Cesar, ezután egy '?' ikon jelenik meg a térképen. Ezután Sweet is felhív.

IV.6.2.2. Catalina küldetései

A "Badlands" küldetés után Catalina-t is megkeresheted, hogy feladatokkal lásson el. Red County-ban találod meg, a '?' ikon jelzi a helyét. A küldetéseit tetszőleges sorrendben teljesítheted.

IV.6.2.2.1. First Date
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: -

Ez egy átvezető film, CJ találkozik Catalina-val, aki elmondja, hogy négy boltot akar kirabolni, egy italboltot Blueberryben, egy bankot Palomino Creekben, egy benzinkutat Dillimoreban, és egy bukméker irodát Montgomeryben. Az átvezető után mindegyik helyszín megjelenik a térképen, zöld '$' ikon jelzi őket.

IV.6.2.2.2. Tanker Commander
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 5000$

Először hajts a közeli Dilimoreban található benzinkúthoz, parkolj a vörös fényjelzésbe. Mivel a tulaj golyóálló üveget szereltetett fel, ezért Catalina úgy dönt, hogy inkább a tartálykocsit kell ellopni. Pattanj be a Tanker volánja mögé, gurulj kicsit előre, és tolass vissza a tartálykocsihoz, hogy az a vontatóhoz kapcsolódjon. Az átvezető után el kell jutnod Flint Countyba, az RS Haulhoz a tartálykocsival, a dolgot jelentősen megnehezíti, hogy a benzinkút tulajdonosai folyamatosan követnek, és tüzelnek rád. Figyeld az életpont jelzőt, és a hosszú, egyenes utakat kövesd, mert ha hirtelen kanyarodsz, akkor szétkapcsolódhat a szerelvény.

A küldetés befejezése után felhív The Truth, aki szeretne megbízni néhány feladattal. Őt a 'TT' ikonnal jelzett helyen, egy angel pine-i motelben találhatod meg. Catalina további rablásainak helyszínét a The Truth küldetéseinek elvégzése után találhatod majd meg. Ezután a küldetés után elvállalhatod az RS Haul küldetéseket is.

IV.6.2.3. The Truth küldetései

A "Tanker Commander" küldetés befejezése után The Truth megbízásait kell teljesítened. Őt a 'TT' ikonnal jelzett helyen, egy Angel Pine-i motelben találhatod meg.

IV.6.2.1. Body Harvest
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

A Truth azt szeretné, hogy lopj el neki egy kombájnt. Az átvezető után szállj le a kocsiba, és menj el a sárga ponttal jelzett helyre, ami egy farm Flint County-ban. Ott parkolj be a vörös jelzőfénybe. Nem szabad elölről berontani, mert a rád támadó farmerek könnyedén végezni fognak veled. Ehelyett meg kell kerülni a farmot, és hátba kell őket támadni. Valószínűleg így is észrevesz egy-két farmer, ezekkel végezz, majd menj tovább. Amikor hátra érsz, kipattan a kombájn sofőrje, és a shotgun-jával megpróbálja kilyuggatni a bőröd, ezért nagyon gyorsan végezni kell vele. Ha megvan, pattanj be a kombájnba, és indulj el, keresztül a farmon, és nyugodtan hajts át mindenkin, aki az utadba kerül. Mivel a kombájn első kerék meghajtású, ezért elsőre furcsa lesz az irányítása. Amikor az úthoz érsz, egy kisteherautó kezd üldözni, és megpróbál letasztani az útról. A leggyorsabban úgy tudod orvosolni a problémát, hogy kiszállsz a volán mögül, és végzel a teherautó hátuljáról lövöldöző farmerral, majd a sofőrrel. Ezután hajts a Truth garázsához, de óvatosan vezess, a kombájn könnyen felborul, ha megpróbálod levágni az utat.

Miután beálltál a garázsba, felhív Cesar, akinek forróvá vált a talaj Los Santosban, ezért meg kellett lépjen és ő is idejött Badlands-be.

A küldetés után egy 'C' ikon jelenik meg Angel Pineban, hajts oda.

IV.6.2.4. Cesar Vialpando küldetései - 2

A 'Body Harvest' küldetés teljesítése után megkeresheted Cesar-t, Angel Pine-ban, a 'C' ikonnal jelzett helyen találod meg.

IV.6.2.4.1. King In Exile
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: -

Ez egy átvezető, amelyben Cesar, Kendl és CJ megbeszélik a történteket. Az átvezető után felhív Catalina, és megjelenik egy rózsaszínű 'C' ikon a radaron. Hajts oda.

IV.6.2.5. Catalina küldetései - 2

Catalinat a 'King In Exile' küldetés teljesítése után keresheted fel újra, irány Fern Ridge, a rózsaszínű C ikonnal jelzett hely.

IV.6.2.5.1. First Base
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: -

Újabb átvezető, melyben Catalina és CJ megbeszélik a dolgokat. Eljött az idő, hogy nekiugorj a második rablásnak, irány a zöld '$' ikonnal jelzett hely, ami egy bukméker iroda Montgomeryben.

IV.6.2.5.2. Against All Odds
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: 2000$

Amikor odaérsz a bukméker irodához, parkolj a vörös fénybe. Catalina átad némi plasztikot, majd menj be az épületbe. Az átvezető után hajítsd a töltetet az ajtóra, menj hátrébb biztonságos távolságba, majd robbantsd fel a töltetet. Szabaddá válik az út, menj be a szobába, és dobj egy töltetet a széfre, és azt is robbantsd fel biztonságos távolságból. Miután megvan a pénz, és kijutottál az épületből, pattanj a kocsiba, és hajts a Dillimoreban található Pay 'N' Spraybe, hogy eltűntesd a négy csillagos körözési szintet. Nagyon óvatosan hajts, a rendőrök mindent megtesznek, hogy letoljanak az útról, és megnehezítik a dolgod annak ellenére, hogy Catalina tűz alatt tartja őket. A Pay 'N' Spray-nél hajts először a vörös fényhez, majd be garázsba. Ezután vidd haza Catalina-t, és parkolj a vörös fénybe.
A küldetés után újra felhív Cesar, aki azt kéri, találkozz vele Montgomery déli részén. Elvállalhatod a feladatait, de érdemes először befejezni Catalina küldetéseit.

IV.6.2.5.2. Gone Courting
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: -

Újabb átvezető, a megtekintése után hajts a Palomino Creekben található bankhoz, amit a zöld '$' ikon jelez majd a radaron. Állj be a szokásos vörös fénybe.

IV.6.2.5.3. Small Town Bank
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 10000$

Az átvezető után egy kisebb csoportnyi emberrel állsz szemben, a kezedben shotgun-nal. Egy ideig sikerül kontrollálni a szituációt, de amikor leengedik a kezüket, egy őr elkezd lövöldözni, és három csillagos körözést adnak ki ellened. A rendőrség megjelenik, és lezárják a bank környékét. Catalina azt mondja, hogy zúzd le a bank automatákat, és szedj össze annyi pénzt, amennyit csak tudsz. Lődd szét mind a három automatát a bankban, majd kövesd Catalina-t. Néhány zsaruval találod szembe magad, elsőnek lődd ki a ládák mögöttit, majd guggolj le a ládák fedezékébe. Catalina végez a lenti zsarukkal, neked inkább a tetőkön található rendőrökre, és a ládák mögött megbújó sunyi zsernyákokra kell figyelned. Amikor eléritek a sikátor végét, két motoros rendőr jelenik meg. Amikor leszállnak, lődd le őket, és pattanj az egyik motorra. Ekkor megjelenik egy helikopter is, ami külön megnehezíti a küldetés további részét. Kövesd Catalina-t, néhány rendőr az üldözésetekbe kezd. Velük nem igazán kell foglalkozni, de a Catalina-t hirtelen körülvevő rendőrökkel már annál inkább. Szállj le a motorról, és végezz velük. Ezután Catalina felpattan a motorodra, vidd haza, a sárga ponttal jelzett helyre, majd állj be a vörös fénnyel jelzett ponthoz.
A küldetés teljesítése után telefonhívás érkezik Catalina-tól.

IV.6.2.5.3. Made In Heaven
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: -

Újabb átvezető, melynek megtekintése után irány az utolsó '$' ikon, ami egy italbolt Blueberry-ben. Állj be a vörös fénybe.

IV.6.2.5.4. Local Liquor Store
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: 1000$

Amint megérkezel, látni fogod, hogy egy csapatnyi rosszfiú pont a szemed láttára rabolja ki a boltot. Catalina lelövi az egyik sofőrt, mindketten felpattantok a quadra.

Ezután üldözőbe kell venned a srácokat, menj a közelükbe, hogy Catalina le tudja szedni őket. Ha van nálad vezetés közben használható fegyver, akkor menj a quadok háta mögé, és lődözz előrefelé, így aránylag könnyen szét tudod lőni a fickók motorját. A háromból kettő rosszfiú eldobja a pénzzel teli táskáját, de ezzel most ne törődj, kövesd őket tovább, és amikor már mindenkit kinyírtál, menj vissza a zöld pontokkal jelölt helyre, és szedd össze a táskákat. Vidd haza - a sárga ponttal jelzett helyre - Catalina-t, és állj be a vörös fénybe.

IV.6.2.6. Cesar Vialpando küldetései - 3

Miután kettőt teljesítettél Catalina négy rablós küldetéséből, elvállalhatod Cesar feladatait. Mongomerytől dél-keletre találod, a 'C' ikonnal jelzett helyen.

IV.6.2.6.1. Wu Zi Mu
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 5000$

Hajts Cesarhoz, és állj be a vörös jelzőfénybe. Érdemes a Catalinatól nem messze található Buffalo-t használni a küldetéshez. Cesar bemutatja Wu Zi Mu-t, aki a triád tagja. Wu elmondja, hogy működnek a versenyek, és a megszerzett ismereteket rögtön a gyakorlatban is kamatoztatni kell.

Ha a Buffalo-val jöttél, nem lesz nehéz dolgod. Gyorsan meg kell szerezni a vezetést, még a verseny kezdetén, és tartanod kell a pozíciódat. Az ellenfeleket ki is lökheted, ha szükséges.

IV.6.2.6.1. Farewell, My Love...
▷ Nehézség: 6/10
▷ Jutalom: -

Találkozol egy régi ismerőssel, és búcsút kell venned Catalina-tól...

Ugyanaz a verseny, mint az előző, csak visszafelé kell haladnod. Nincs választási lehetőséged, a ZR-350-nel kell teljesítened a pályát, ami nem éppen egy off-road járgány, de elég gyors, így könnyen át lehet venni a vezetést. Ezután már csak tartanod kell a megszerzett pozíciót.

A küldetés után Catalina rád ruház egy San Fierroban található garázst. Amint kiszállsz a kocsidból, felhív a Truth, elkészült az anyag, amire vártál, le kell szállítanod a pénzt. A hívás után megjelenik egy 'TT' ikon a térképen, hajts oda.

IV.6.2.7. The Truth küldetései - 2

A "Farewell, My Love..." küldetés teljesítése után a Truth is szolgál néhány feladattal. Leafy Hollow-ban, a garázsában található, 'TT' ikon jelöli a helyét a térképen.

IV.6.2.7.1. Are You Going To San Fierro?
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

A Badlands utolsó küldetése. Miután leszállítod a pénzt, hamarosan motorral érkező rendőrök hangját hozza a szél. Truth átad egy lángszórót, és arra kér, segíts felgyújtani a termést. A garázson kívül kezdődik a küldetés, figyelned kell a rendőrök érkezését jelző sávot, öt és fél perced lesz arra, hogy elpusztítsd a termést, és a motort. A füvet piros pont jelzi a térképen. Menj az egyik csoporthoz, és kezd el a pusztítást. Egy hang jelzi, amikor tovább mehetsz. Amikor az összes mezővel végeztél, menj a Truthhoz, akit a kék ponttal jelzett helyen találsz. Ha minden jól ment, akkor még legalább egy perced marad a küldetés befejezéséhez.

A Truth átad egy rakétavetőt, ezzel kell leszedned a motort. Ha elég gyors vagy, még azelőtt leszedheted, mielőtt meg tudna mozdulni, ha nem, akkor a motor követni fogja Truth teherautóját. Tíz rakétád van a feladatra, amint sikerült elpusztítani a motort, szállj be a Truth teherautójába, és hajts San Fierroba, a garázshoz, amit Catalinatól kaptál.

IV.6.3. San Fierro

IV.6.3.1. CJ küldetései

Doherty-ben, a Catalinatól kapott garázsnál kezdődik a san fierro-i ténykedésed. A garázs egy üres, öreg, lepusztult épületnél található. Kendl és a Truth segítenek beindítani a boltot.

IV.6.3.1.1. Wear Flowers In Your Hair
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: -

Szükséged van szerelőkre, hogy beindíthass egy műhelyt a garázsodban, Truth ismer néhány srácot, akik ismernek néhány srácot... Azt mondja, először keresd meg Jethrot, aki egy easter basin-i műhelyben dolgozik. Az átvezető után ülj kocsiba, és menj a kék ponttal jelzett helyre, a Xoomerhez. Nyomd meg az L3-at, tehát dudálj egyet. Jethro beszáll a kocsiba, a Truth azt mondja, hogy hajts a kórházhoz. Az átvezető után menj a vörös ponttal jelzett helyhez, és állj be a szokásos jelzőfényhez. Az átvezető után menj a kék ponttal jelzett helyre, parkolj a jelzőfénybe, és dudálj egyet. Dwain-nek még van valami elintéznivalója, azt mondja, hogy később megkeres. Az átvezető után menj a kék ponttal jelölt helyre, a belvárosi rendőrőrshöz, ott állj a jelzőfénybe. Újabb átvezető következik, ezután menj a kék ponttal jelölt helyre, Zero boltjához. Az átvezető után menj a - sárga ponttal jelölt - garázsodhoz Dohertybe, ahol Dwaine már vár rád. Állj be a vörös fénybe.

A küldetés teljesítése után felhív Zero. Segítséget kér, a küldetéseit a 'Z' ikonnal jelzett helyen vállalhatod el ezentúl.

IV.6.3.1.2. 555 We Tip
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: -

Felhív Tenpenny. Most, hogy megvan Truth füve, el kell helyezned a DA kocsijában. Tenpenny elmondja, hogy a DA a Vank Hoff Hotel felé tart éppen.

Az átvezető után pattanj egy kocsiba, és menj a sárga ponttal jelölt helyre, a Vank Hoff Hotelhez. Ott parkolj be a vörös fénybe. Amíg a parkolófiú megáll, hogy elengedjen néhány kocsit, fordulj meg, és kövesd a garázsig. Amikor kiszáll a kocsiból, végezz vele. Ekkor meg tudod szerezni az egyenruháját. Szállj vissza a kocsidba, és menj vissza oda, ahol a parkolófiú beszállt a kocsiba. Szállj ki a járgányból, és sétálj a vörös jelzőfényhez. Az átvezetőben látod, hogy a DA eg kék Merit-tel érkezik. Amikor megérkezik, a többi parkolófiúnál hamarabb be kell pattannod a Merit-be. Két perc harminc másodperced lesz arra, hogy a Dohertyben található garázsodig elérj a kocsival, majd visszajuss a hotelhez. Minél gyorsabban meg tudod tenni a távot, annál jobb, így némi időt tudsz spórolni a következő részhez. Amikor megérkezel, állj a vörös fénybe a drog elhelyezéséhez. Ezután vissza kell érned a kocsival a hotelhez. Ha még több mint másfél perced van, akkor biztosan sikerülni fog. Nagyon óvatosan kell vezetned, egy karcolást sem ejthetsz a kocsin, különben meg kell javíttatnod a kocsit. Amikor megérkezel a parkolóhoz, hajts a vörös jelzésbe, majd le a parkolóba. Állj be a vörössel jelzett helyre.

Egy parkolófiú érkezik, hogy visszavigye a kocsit, gyorsan szaladj a sárga ponttal jelölt helyre, majd a vörös fényhez, hogy hívhasd a rendőröket. Amikor megérkeznek, megtalálják a füvet a kocsiban, és lekapcsolják a DA-t.

A küldetés befejezése után teljesítheted a parkolófiú (valet parking) küldetéseket, a megkezdésükhöz a Vank Hoff Hotel előtti vörös jelzésbe kell besétálnod. Az egyenruhát megtalálod ezentúl a rejtekhelyeden.

IV.6.3.1.3. Deconstruction
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: -

Az átvezető után menj a műhelyed mögé, és lopd el az egyik buldózert. Három perced lesz arra, hogy hat épületet lerombolj. Ezeket zöld pont jelzi a radaron. A munkások megpróbálnak kirángatni a buldózerből, ilyenkor a legjobb, ha áthajtasz a próbálkozókon. A másik buldózerre is figyelned kell, időt veszthetsz miatta. Az épületek mellett elhelyezett robbanóanyagos hordókkal is vigyáznod kell, a legjobb, ha kiszállsz, és szétlövöd őket. Amikor mind a hat épületet leromboltad, egy munkás meglátja, hogy mit műveltél, kénytelen leszel megszabadulni a szemtanútól. Szállj ki, lökd be a csövekhez közeli lyukba, majd szállj be a sárga ponttal jelzett helyen található teherautóba. Tolass a vörös jelzéshez.

IV.6.3.1.4. Back to School
▷ Nehézség: 6/10
▷ Jutalom: Vezetői képesség értéke növeszik

A "Deconstructioñ küldetés teljesítése után felhív Jethro, és elmondja, hogy a műhelyhez közel megtalálod az autósiskolát, 'S' ikon jelzi a helyét a térképen. Az autósiskoláról bővebben külön fejezetben olvashatsz.

IV.6.3.2. Futár küldetések

IV.6.3.2.1. Big Smoke's Cash
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: 1800$

Minden hétfőn és pénteken felhív Cesar, aki elmondja, hogy Big Smoke egy pénzzel teli kocsit küldött San Fierroba. A hívás alatt megjelenik egy vörös pont a radaron, ez jelzi a kocsi helyét. A kocsi Big Smoke házától a Pier 69 felé halad, meg kell állítanod, még mielőtt odaér a kikötőbe. Pattanj a kocsiba, indulj Los Santos felé, és kövesd a vörös pontot. Amikor odaérsz hozzá, látni fogod, hogy ez egy Patriot. Ha nekiütközöl, lepottyan egy csomag. Hat csomagot kell megszerezned.

Minél többször teljesíted ezt a küldetést, annál több ellenfél ül a kocsiban, akik ráadásul lövöldözni is fognak.

IV.6.3.2.2. Yay Courier
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: Változó

Miután teljesítetted a "Big Smoke's Caslí küldetést, minden szerdán és vasárnap felhív Cesar, és elmondja, hogy egy másik futárt is le kell kapcsolnod. Ezúttal egy Sanchez-t kell követned, ezért jobban járs, ha egy off-road járgánnyal eredsz a nyomába. Kövesd a vörös pontot a radaron, aki Flint County felé halad. Nem érdemes lövöldözni a futárra, mert eltalálhatod a hátizsákját, ehelyett lökdösd a motorját addig, amíg leesik róla. Amikor feláll, lődd le, és vedd el a hátizsákját.

IV.6.3.3. Triád küldetések

A Triád küldetéseket a "Deconstructioñ küldetés teljesítése után vállalhatod el.

IV.6.3.3.1. Photo Opportunity
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Cesar hívása után pattanj be egy kocsiban, és menj a kék ponttal jelzett helyre. Cesar Red Countyban, Bluberrytől dél-nyugatra vár rád. Amikor odaérsz, szállj be a kocsijába, Cesar elmondja, hogy Angel Pineba, a sárga ponttal jelzett helyre kell hajts, ami gyakorlatilag a térkép túlsó oldalán található. Óvatosan vezess, ha a kocsi felrobban, vége a küldetésnek. Amikor megérkezel, állj be a vörös fénybe, majd fuss Cesar-ral a sarkon található épület tetejére. Menj a vörös fénnyel jelzett helyre. A négy üzletelő fickóról kell képet készítened. Elsőként Ryder érkezik szemből, fényképezd le, amikor kiszáll a teherautóból. Ne felejts el ráközelíteni! Ezután nem sokkal később megérkezik T-Bone Mendez, őt is kapd le. Ezután jobbra, a Cluckin' Bell felé célozd a kamerát, Mike Torreno kocsija ott áll a sarkon. Fényképezd le Mike-ot, miután kiszáll a kocsijából. Végül Jizzy B érkezik az utca bal oldalán, egy Broadway-ban. Fényképezd le.

IV.6.3.3.2. Jizzy
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: 3000$, a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető után pattanj kocsiba, és hajts Jizzy klubjához, a világoskék ponttal jelzett helyre. Menj a vörös fénnyel jelzett helyre. Az átvezető után szállj be Jizzy - kék nyíllal jelzett - kocsijába, és hajts a sárga ponttal jelzett helyre. Ott parkolj a vörös fénybe. A telefonhívás után két perced lesz arra, hogy Hashburybe juss. Ez elég sok idő, nem kell nagyon rohanni, hogy időben odaérj. Kövesd a sárga jelzést a radaron, és amikor odaérsz, szállj ki a kocsiból, és nyírd ki a stricit.

Szállj vissza a kocsiba, Jizzy felhív, még egy helyre el kell ugrani, ahol meg kell menteni Jizzy egyik 'alkalmazottját'. Megjelenik a lány egészségét jelző csík a sarokban. Menj a sárga ponttal jelzett helyre, ott pattanj ki, és lődd le a két fickót, akik zaklatják a lányt. Szállj vissza a kocsiba, Jizzy megint telefonál, elmondja, hogy a hotelnél kirakott lányt fel kellene szedni. Vezess a sárga ponttal jelzett helyre, és parkolj a jelzőfénybe. Az átvezető után szét kell lőnöd a két autót. Először a kisebb kocsival végezzél, majd utána a limuzinnal. Az első kocsi felrobbanása után két csillagos körözést adnak ki ellened, ezért gyorsan végezned kell a limuzinnal. Amikor az is felrobbant, Jizzy újra telefonál, elmondja, hogy megtarthatod a kocsit, de meg is szabadulhatsz tőle. Ha meg akarod tartani, hajts a közeli Pay 'N' Spray-hez.

A küldetés teljesítése után Jizzy újabb feladatokkal vár rád, a kék ponttal jelölt helyen találod meg. Woozie is felhív, tőle szintén kaphatsz feladatokat. Őt a 'W' ikonnal jelzett helyen, a Chinatownban található bukméker irodában találod.

IV.6.3.4. Jizzy küldetései

A "Jizzy" küldetés teljesítése után magától Jizzy-től is kaphatsz feladatokat. A Gant híd alatt található Pleasure Domes Club-nál találod, a világoskék ponttal jelzett helyen.

IV.6.3.4.1. T-Bone Mendez
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 5000$, a Tisztelet értéke növekszik

Szállj be egy kocsiba, és hajts a kék ponttal jelzett helyre. Amikor közel érsz, egy átvezető következik, látni fogod, ahogy négyen szökni próbálnak, és motorra pattannak. A négy tolvajt kell ezután üldöznöd, és vissza kell szerezned az ellopott csomagokat. Amikor közel érsz az egyikükhöz, meg kell nyomnod az L1-et, hogy visszaszerezd tőle a csomagot. Nem kell megölnöd a sofőröket a csomagok megszerzéséhez, de ha nem ölöd meg őket, akkor üldözni fognak, miután elvetted a szajrét. Amikor megvan mind a négy csomag, menj vissza a klubhoz, és parkolj a vörös jelzéshez.

IV.6.3.4.2. Mike Toreno
▷ Nehézség: 5/10
▷ Jutalom: 7000$, a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető után pattanj be T-Bone kocsijába, amelyet kék nyíl jelöl. Megjelenik egy időmérő a képernyő sarkában, öt perc harminc másodperced lesz arra, hogy megtaláld Mike-ot. Menj a sárga ponttal jelzett helyre, ez először a garázsod lesz, utána egy dokk Easter Basinben. Amikor odaérsz, újabb irányt vesz az utad, a reptérre kell hajtanod. Ott hajts keresztül a biztonsági kapun, és menj balra. A sarokban található jelző segítségével látni fogod, milyen közel van Mike. Amikor megtalálod a teherautót, az időmérő, és a jelző is eltűnik, a teherautó pedig megpróbál eltűnni.

Kövesd, és próbálj meg a közelébe jutni, így T-Bone leszedi a teherautó körül hajtó motoros őröket. Ne lőj a teherautóra, Mikenak nem eshet baja. Egy kis idő után a teherautó megáll, és néhányan rád támadnak. Ha van kedved, gyorsan szedd le őket, de ha gondolod, hagyhatod, hogy T-Bone végezzen velük. Amikor mind meghaltak, átvezető következik. Ezután fel kell robbantani a teherautót, lődd addig, amíg lángot nem fog. Amikor sikerült felrobbantani, két csillagos körözést adnak ki ellened. Pattanj be a limuzinba, és hajts az út végén található vörös jelzéshez. Amikor odaérsz, újabb csillag jelenik meg, gyorsan el kell jutnod a Pay 'N' Sprayhez. Amikor ezzel megvagy, menj vissza a Pleaseure Domes klubhoz, és állj a vörös fénnyel jelzett helyre.

IV.6.3.5. Wu Zi Mu küldetései

A "Jizzy" küldetés teljesítése után Wu Zi Mu küldetéseit is elvállalhatod. Chinatown-ban, a 'W' ikonnal jelölt helyen találod.

IV.6.3.5.1. Mountain Cloud Boys
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: 5000$, a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető után pattanj be egy kocsiba, és menj a sárga ponttal jelzett helyre, ami egy saroknyira van csupán. Állj a vörös fénnyel jelzett helyre, és szállj ki. Kövesd Wu Zi-t a sikátorba. Az átvezető után megjelenik egy kék egészség csík a sarokban, ez Wu Zi egészségpontját jelzi. Ha Wu Zi meghal, vége a küldetésnek. Gyorsan öld meg a két rád törő Da Nang-ot, majd guggolj a sikátor bal oldalán található rámpa mögé. Lődd ki az autó mögött megbúvó ellenfeleket, esetleg lődd addig a kocsit, amíg felrobban. Menj előre, és guggolj a felrobbant (vagy épen maradt) kocsi mögé. Megjelenik két motor, négy bandataggal. Könnyedén le tudod szedni őket, menj tovább, és szedd le a maradék ellenfeleket (kettő lesz balra és egy jobbra). A feletted található platformon lesz egy mesterlövész, szedd le, ekkor megjelenik egy autó, és két újabb bandatag pattan ki, akiket gyorsan ki kell nyírnod. Még egy bandatag jelenik meg a jobb oldalon, öld meg.

Az átvezető után a két nyomodba eredő kocsit kell felrobbantanod, ebben Wu Zi is segíteni fog. Amikor mindkét kocsival végeztél, hajts vissza Wu Zi - sárga ponttal jelölt - bukméker irodájához, és parkolj a vörös fénybe.

IV.6.3.5.2. Ran Fa Li
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: 6000$, a Tisztelet értéke növekszik

Pattanj egy kocsiba, és menj a sárga ponttal jelzett helyre, a reptérre, ott parkolj a vörös fénybe. Megjelenik egy kék pont a radaron, hajts a jelzett helyre, és szállj be a kék nyíllal jelölt autóba. Az átvezető után egy csík jelzi, hogy mennyi sérülést bír ki az autód. Szállj ki, és lődd le a rád támadó Da Nang-ot. Lődd szét az útban álló teherautót, és szállj vissza a kocsiban. El

kell jutnod Wu Zi garázsához, amit sárga pont jelöl. Az alagút vége felé balról és jobbról is megjelenik egy-egy bandatag, pattanj ki, és szedd le őket gyorsan. Vissza is mehetsz a kocsihoz, de érdemes először a rád váró ellenfeleket megölni, hogy biztonságosabban tudj tovább menni. Ha végeztél mindenkivel, akkor menj vissza a kocsihoz, és hajts tovább. Amikor kiérsz a reptér területéről, motoros Da Nang-ok erednek a nyomodba. A kocsid elég lassú, de próbálj meg előttük maradni, és minél gyorsabban eljutni a sárga ponttal jelzett helyre, és parkolj a vörös fénnyel jelzett helyre.

IV.6.3.5.3. Lure
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: 8000$, a Tisztelet értéke növekszik

Szállj be a kék nyíllal jelzett kocsiba, és hajts Angel Pineba. Nem szállhatsz ki a kocsiból, amíg Angel Pine-ba nem érsz, mert akkor ugrik az inkognitó. Hajts a sárga ponttal jelzett helyre, és parkolj a vörös fénybe. Az átvezető után a Da Nang Boys üldözőbe vesz, és megpróbálják szétzúzni a kocsidat. Legjobb, ha előttük maradsz, ezzel sok problémától meg tudod óvni magad. Nem érdemes túl gyorsan hajtani, csak épp annyival menj, hogy ne érjenek utol, mert így elkerülheted, hogy egy kanyarba kisodródj, esetleg felborulj.

Hajts át az alagúton, majd hajts a 24/7-hez Whetstoneban, és parkolj le a vörös jelzésnél.

IV.6.3.5.4. Amphibious Assault
▷ Nehézség: 5/10
▷ Jutalom: 11000$, a Tisztelet értéke növekszik

Legalább 20%-os tüdőkapacitásod kell legyen, hogy megkezdhesd ezt a küldetést. Ha még nem fejlesztetted ezt a képességet, akkor a küldetés megkezdése előtt ússz minél többet víz alatt, vagy gyűjtsd össze a San Andreas környékén található kagylókat. Este nyolc és reggel hat között tudod megkezdeni a küldetést.

Az átvezető után szállj be egy kocsiba, és hajts a sárga ponttal jelzett helyre, a kikötőbe. Menj a vörös fényjelzéshez. Az átvezető után a vízben találod magad. A tankert sárga pont jelöli a térképen. Oda kell elúsznod úgy, hogy lehetőleg minél többet a víz alatt tartózkodj, és kerüld a fényeket. Hajók járőröznek, amiket piros pont jelöl a radaron. A tanker közelében vigyáznod kell az őrökkel, ha észrevesznek, bukj le a víz alá. Ha nem merülsz le, akkor hamarosan lövöldözni kezdenek. Ússz át a tanker alatt, és mássz ki a vízből.

Menj fel a lépcsőn és vedd fel a kést. A következő részt minél csendesebben kell teljesítened. (Bár Rambo taktikával is meg lehet oldani, de jobb a békesség...) A legjobb, ha végig guggolva haladsz. Menj előre, és késeld meg az őrt. Ha tovább mész, még egy őrrel találkozol, ha nem mozdulsz, nem vesz észre. Várd ki a megfelelő pillanatot, majd vágd át a torkát. A lépcső tetejéig még három őrrel végezned kell, majd menj a folyosón keresztül balra, és ott a lépcsőn indulj lefelé, a hajó gyomrába. Itt két őrt jelez a radar, keresd meg, és nyírd ki őket. Menj a piros jelzéshez, és a háromszög gomb lenyomásával helyezd el a poloskát.

Ezután el kell tűnnöd a helyszínről, menj fel a lépcsőn, ugorj be a vízbe, és ússz vissza a partra. Visszafelé is ügyelned kell a járőröző hajókra, lehetőleg tölts minél több időt a víz alatt. Kövesd a sárga pontot, mássz ki a vízből, és menj a piros jelzéshez.

IV.6.3.5.5. The Da Nang Thang
▷ Nehézség: 5/10
▷ Jutalom: 15000$, a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető után egy helikopterben utazol majd. Amikor odaérsz a tankerhez, látni fogod, hogy tele van Da Nang-okkal, a minigunnal megszórhatod őket, de nem kötelező. Bármit teszel, egy RPG-s eltalálja a helikoptert, ami lezuhan. A kés kivételével minden fegyvered elveszted, és a vízben találod magad. Ússz a vörös jelzéshez. Az átvezető után a tankerre kerülsz, és az előző küldetéshez hasonlóan érdemes lopakodva, csendben haladni. Menj előre, nyírd ki az őrt és vedd fel a shotgunját. Mássz fel a konténerekre, itt valószínűleg kiszúrnak, gyorsan végezz a konténerek tetején található őrökkel. Vedd fel az SMG lőszert, és lapulj meg a dobozok mögött. Két további Nang várja a megváltást, ne várakoztasd őket sokáig. Mássz le a konténerekre, itt újabb ellenállásra számíthatsz. Haladj a konténereken, és szedd le a rád támadókat. A piros jelzésig kell eljutnod, eközben jó néhány ellenféllel végezned kell.

Az átvezető után ugorj le a konténerről, és nyírd ki az őrt, majd a balról érkező őrt is. Menj a jobbra található piros konténerhez, ahol páncélzatot és SMG lőszert találsz. El kell jutnod a menekültekig, akiket a zár szétlövésével tudsz kiszabadítani. Az átvezető után kövesd a menekülteket, vagy a piros pontot a radaron. El kell jutnod Snakeheadig, aki egy katanát nyújt át. Két tisztán bevitt találattal ki tudod nyírni, de használhatod az SMG-t is. Ha kinyírtad, menj a kék ponttal jelzett helyre, vissza a menekültekhez.

IV.6.3.6. Triad Küldetések - 2

Jizzy "Mike Torenó küldetésének teljesítése után újabb feladatokat vállalhatsz a Triádoktól.

IV.6.3.6.1. Outrider
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: 9000$, a Tisztelet értéke növekszik

Pattanj egy kocsiba, és menj a kék ponttal jelölt helyre, a Xoomer benzinkúthoz. A kocsihoz közel érve újabb átvezető következik, ezután a sárga ponttal jelzett helyre kell elmenned. Ott parkolj a vörös fénybe. Az átvezető után szaladj a teherautó felé. Addig nem indul el, amíg nem pattansz a motor nyergébe, ezért először szedd fel a - sárga nyíllal jelölt - rakétakilövőt és a mesterlövész puskát. Ezután szállj fel a motorra, indulj a teherautó felé, majd célozd be az első piros pontot a radaron. A - radaron kék pontal jelzett - teherautó útjában álló akadályokat meg kell szüntetned, hogy tovább tudjon haladni. Érdemes leszállni a motorról, és megküldeni rakétával az autókat, ez egy gyors, és hatékony megoldás. Arra figyelj, hogy ne pazarold a rakétákat, kettő-háromnál többet ne használj el. A távolban megjelenő ellenfeleket a mesterlövész puskával hatástalaníthatod. A második útakadálynál három-négy rakétát használj, és szedd le az ellenségeket, köztük az utca baloldalán álló épületben található fickót is. Ha megvagy, irány a harmadik akadály. Három rakéta elég kell legyen, ne pazarolj többet az autók felrobbantására. A mesterlövész puskával tisztítsd meg az utat, majd a baloldali ház ablakában leselkedők kíváncsiságát is elégítsd ki. Az utolsó akadálynál négy autó, és törhetetlen mennyiségű ellenfél vár rád, de ha jól beosztottad a rakétáidat, akkor nem lesz gond a pokolba küldésük. Ezután kövesd a teherautót a gyárhoz.

A küldetés befejezése után három csillagos körözést adnak ki ellened, gyorsan hajts egy Pay 'N' Spray-hez, vagy valahova, ahol el tudod menteni az állást. Ezután újra feltűnik a színen Tenpenny, aki újabb feladatokkal vár rád a 'C' ikonnal jelölt helyen.

IV.6.3.7. Frank Tenpenny Küldetései - 3

A Triádok Outrider küldetésének teljesítése után újabb feladatokkal vár kedvenced, Tenpenny. A műhelyed mögött, a 'C' ikonnal jelzett helyen találod.

IV.6.3.7.1. Snail Trail
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: -

Menj a garázs háta mögötti területre, és vedd fel a zöld ponttal jelzett helyen található mesterlövész puskát. Ezután megjelenik egy sárga pont, ami a vonatra váró újságíró helyét jelzi. Nem kell messze menned, a vonatállomás szemközt van a műhelyeddel. Menj az állomáshoz, és pattanj fel a fal mel-

letti motorra. Várd meg, amíg elindul a vonat, majd eredj utána. Kövesd, amíg a Market Stationhöz nem ér, az újságíró leszáll a vonatról, és megjelenik egy mérő, ami azt mutatja, hogy milyen közel vagy az újságíróhoz. Nem szabad túl közel menned, mert akkor elijeszted, és vége a küldetésnek. Amikor elég messze eltávolodik, menj utána, fel a lépcsőn, majd amikor beszáll egy taxiba, menj utána. Az újságíró a Santa Maria Beachen található hosszú mólón találkozik a célponttal, kapd elő a mesterlövész puskát, és szedd le őket.

IV.6.3.8. Triad küldetések - 3

A "Snail Trail" küldetés teljesítése után újabb Triád küldetések várnak rád. Menj a Triád ikonnal jelzett helyre.

IV.6.3.8.1. Ice Cold Killa
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: 12000$, a Tisztelet értéke növekszik

Szállj be egy kocsiba, és hajts a sárga ponttal jelzett helyre, a Pleasure Domes Club-hoz. Sétálj a vörös jelzéshez. Az őr nem enged be, ezért menj a klub bal oldalán található fa rámpához, és menj felfelé addig, amíg a Pleasure Domes klub fölött találod magad. Ugorj a klub tetejére, majd menj be a klubba. Menj lefelé, majd a a lenti folyosóhoz érve újabb átvezető következik. Keress egy fedezéket, és nyírj ki minden támadót, lehetőleg minél gyorsabban. Ha sikerült, akkor menj a sárga nyíllal jelzett helyre. Az átvezető után pattanj a limuzinba, és vedd üldözőbe Jizzy-t. Menj Jizzy kocsija mellé, és sorozd, amíg el nem kezd lángolni. Jizzy kipattan a kocsiból, lődd le, mint egy kutyát. Vedd el a telefonját.

A következő küldetés megkezdéséhez irány North-Esplanade, a 69-es móló. Ott sétálj a piros jelzéshez.

IV.6.3.8.2. Pier 69
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: 15000$, a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető után menj a kék ponttal jelzett helyre, keresd meg Cesart. Újabb átvezető következik, ezután le kell szedned a tetőn található hat rosszfiút. Ehhez a mesterlövész puskát kell használnod. Amikor mindegyikkel végeztél, megjelenik T-Bone, oldalán Ryderrel, és néhány Ballas-szal. Az átvezető után menj vissza az utcára, és nyiss tüzet a Ballas-ok felé, akikhez hamarosan a San Fierro Rifa emberei is csatlakoznak. Haladj a móló vége felé, ahol T-Bone vár rád. Nem lesz könnyű menet eljutni odáig, de odaérve igazán komoly problémával találod szembe magad, T-Bone halálos AK sorozatokat ad le, hogy biztosan távol tartson magától. Ha van nálad mesterlövész puska, akkor szedd le gyorsan, ha nincsen, akkor gyors sorozatokkal operálj, a lehető legközelebbi pozícióból. Amikor meghal, újabb átvezető következik. Ezután ugorj be a vízbe, és indulj a menekülő Ryder után. A vízben nem tudod megölni, viszont amikor bepattan egy hajóba a közeli kis szigeten, akkor már szabad a vásár. Szerezz te is egy hajót, menj Ryder után, és sorozd addig, amíg lángra nem kap a hajója.

IV.6.3.8.3. Toreno's Last Flight
▷ Nehézség: 5/10
▷ Jutalom: 18000$, a Tisztelet értéke növekszik

Pattanj be egy kocsiba, és menj a sárga ponttal jelzett helyre, a belvárosban található helikopter leszállóhoz. Amikor odaérsz, szállj ki a kocsiból, és szedd le a leszálló körül található ellenségeket. Menj a jobb oldalon található sikátorhoz, és nyírd ki a lépcső körül lebzselőket. Menj fel a leszállóhoz, és ott is végezz a rosszfiúkkal. Amikor végre a leszállóhoz érsz, a helikopter felszáll. Az átvezető után gyorsan lődd le a két megmaradt ellenfelet, szedd fel a rakétakilövőt, majd menj vissza az utcára, és pattanj a bal oldalon található motor nyergébe. Kövesd a helikoptert, ebben segítségedre lesz a zöld pont a térképen. Ha az autópályához érsz, szállj le a motorról. A helikopter megjelenik hamarosan, és egy rövid ideig lebegni fog az autópálya közelében, ezt a pillanatot kell kihasználni arra, hogy egy jól célzott rakétával atomjaira robbantsd.

IV.6.3.8.4. Yay-Ka-Boom-Boom
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 25000$, a Tisztelet értéke növekszik

Menj a sárga ponttal jelzett helyre, odaérve parkolj a vörös jelzéshez. Az átvezető után menj a sárga ponttal jelzett helyre, a drog üzemhez, és állj meg az utcán. Nyírd ki a kapunál található őröket, ekkor kinyitják a kaput, és újabb megváltást váró őrök jelennek meg. Menj be, nyírj ki mindenkit, csak ezután menj vissza a kocsihoz. Szállj be, hajts be a drog üzemhez. A rámpa segítségével hajts be a gyárba, majd hajts azon keresztül, és menj a sárga ponttal jelzet helyre. Ha előzőleg mindenkit kinyírtál, akkor most nem kell lövöldöznöd, ha mégsem így tettél, akkor végezned kell a rád törő ellenségekkel. Ha megvagy ezzel, akkor szállj vissza a kocsiba, és parkolj a vörös jelzésbe, majd nyomd meg a Kör gombot a detonátor aktiválásához. Ezután villámgyorsan pattanj ki, és fuss a kijárathoz. Negyven másodperced lesz, hogy kijuss, eközben az utadba kerülő ellenségekkel is végezhetsz, de akár követheted a szégyen a futás, de legalább túléled a robbanást biztos' taktikát. A robbanás után menj a sárga ponttal jelzett helyre, útközben újabb őrök várnak rád. Szedd le őket, majd az érkező kocsiból kiszálló őröket is. A kapu bezáródik, szállj be a kocsiba, és hajts a rámpához. Eközben újabb ellenségekkel kell megküzdened, ha a kocsi felrobbanna, akkor egy kék pont jelzi majd, hol tudsz újabb kocsit szerezni. A rámpánál tolass hátra, hogy nagy lendületet tudj venni, és így biztosan ki tudj jutni a területről. Ha sikerült, kövesd a sárga jelzést, majd a műhelyednél állj a vörös jelzéshez.

Ezután felhív egy ismeretlen, aki találkozni akar veled. Megjelenik egy '?' ikon a radaron, és szabaddá válik az út a sivatag felé.

IV.6.3.9. Cesar Vialpando küldetései - 4

A "Yay-Ka-Boom-Boom" küldetés teljesítése után, és miután legalább bronz minősítéssel túljutottál az autósiskola összes feladatán, Cesar újabb feladatokkal vár rád. Jethro felhív, és elmondja, hogy tud egy eladó autószalont. Menj a 'C' ikonnal jelzett helyre, és vedd meg a szalont (potom 50000$-ért). Cesar-t ezután a 'C' ikonnal jelzett helyen találod.

IV.6.3.9.1. Zeroing In
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: 5000$, a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető után a piros jelzést kell követned, a jelzés egy idő után fehérre vált, majd eltűnik, ha nem vagy elég gyors, és a küldetés véget ér. Szóval gyorsnak kell lenned, és még azelőtt oda kell érned, mielőtt a jel eltűnne. Egy autót kell utolérned, és le kell szorítanod az útról. Ehhez az autósiskolában tanult R.T. manővert is használhatod, így elég gyorsan, és hatékonyan sikerrel járhatsz. Ha leszorítottad a kocsit, az autót vezető nő kiszáll, és elszalad. Szállj be a kocsiba, és hajts - a sárga ponttal jelölt helyre - azaz, a műhelyedhez, és ott parkolj a vörös fénybe.

A küldetés után bármikor elmehetsz az Ocean Flatsnél található Wheel Arch Angles műhelyhez, ha tuningolni szeretnéd valamelyik járgányod.

IV.6.3.9.2. Test Drive
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 5000$, a Tisztelet értéke növekszik

Szállj be a kocsiba, és hajts Cesarral az Otto's Autos szalonhoz, a belvárosba. Ott parkolj a vörös jelzőfénybe, majd az átvezető után kövesd Cesar kocsiját. A domb tetejére érve két csillagos körözéssel kell számolnod. Tapadj rá Cesar kocsijára, és ne hagyd, hogy a rendőrök letaszítsanak az útról. Az alagúthoz érve Cesar beizzítja a nitrót a kocsijában, te se maradj ki a mókából, nyomd meg az L1-et, vagy a Kör gombot, és kövesd Cesart. Amikor elfogy a nitró, a rendőrök újra rád tapadnak. Az útzárt elhagyva visszavonják a

körözést, és már csak a sárga ponttal jelzett helyre kell eljuss, ahol a szokásos vörös fénybe kell beparkolj.

IV.6.3.9.3. Customs Fast Track
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: maximum 10000$, a Tisztelet értéke növekszik

Pattanj Cesar kocsijába, és menj a sárga ponttal jelzett helyre, a kelet-basin-i kikötőbe. A darunál szállj ki a kocsiból, sétálj a vörös fénnyel jelzett helyre, és nyomd le a Kör gombot. A három konténert kell felszedned, majd a vörös jelzéshez juttatnod. Mindegy, melyikkel kezded, az utolsóban lesz a keresett autó. Amikor megvan, egy autó jelenik meg felfegyverzett őrökkel. Szállj ki a daruból, és nyiss tüzet az őrökre. Amikor mindenkit kinyírtál, újabb autó érkezik. Amikor az autóval, és gyalog érkező fegyvereseket is kinyírtad, Szállj be a kocsiba, és hajts vissza a műhelyedbe, a sárga ponttal jelzett helyre.

A küldetés befejezése után elérhetővé válik az easter basin-i kikötő Import/Export listája.

IV.6.3.9.4. Puncture Wounds
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: 5000$, a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető után szállj be a kék nyíllal jelzett autóba, és hajts a piros ponttal jelzett helyre. A piros pont jelzi a kocsit, amit meg kell szerezned. A kocsi elé kell kerülnöd, és a Kör gomb megnyomásával tüsséket kell kiszórnod. Három adagot tudsz kiszórni, mindenképpen biztosra kell menned. A gyors szervizelés után hajts vissza a műhelyedbe, ehhez a sárga jelzést kell követned a radaron.

A küldetés teljesítése után a Wang Autos elkezd pénzt termelni, ezentúl naponta 8000$-t zsebelhetsz be.

IV.6.3.10. Zero küldetései

Zero feladatait a 'Wear Flowers In Your Hair' küldetés teljesítése után tudod elvállalni. A boltjában találod meg, a radaron Z ikon jelöli a helyét. Meg kell vásárolnod a boltot, (30000$-t kell leszurkolnod érte), ezután Zero felhív majd telefonon. Ezek a feladatok nem képezik a történet szerves részét, de meg kell oldani őket a 100%-os végigjátszáshoz.

IV.6.3.10.1. Air Raid
▷ Nehézség: 6/10
▷ Jutalom: 3000$

Az átvezető után a tetőn találod magad, egy minigunnal a kezedben. Az érkező repülőket kell szétlőnöd az elkövetkezendő három percben. Folyamatosan figyeld a radart, és próbáld meg minél hamarabb szétlőni őket, mielőtt túl közel repülnének. Az utolsó fél percben igen kemény támadásra számíthatsz, mindenfelől érkeznek majd a repülők számolatlanul.

IV.6.3.10.2. Supply Lines...
▷ Nehézség: 8/10
▷ Jutalom: 5000$

Az átvezető után a tetőn találod magad, távirányítható repülő segítségével, öt perc harminc másodperc alatt kell öt különféle járműven haladó futárt kinyírnod. Miután a gép felszáll, két választási lehetőséged van. Megpróbálhatod a három közelebbi, vagy a két távolabbi futár kinyírásával kezdeni. Az utóbbi talán könnyebb, a feladat teljesítése után vissza is kell hozni a gépet a tetőre, és erre az idő, azaz üzemanyag fogytával a távolabbi pontról kevesebb esélyed lesz.

IV.6.3.10.3. New Model Army
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 7000$

Az előző küldetéshez hasonlóan most is egy repülő szerkezetet kell távirányítanod, ám most egy helikopterről van szó, amelyre ráadásul egy mágnest szereltek. Zero egy autót irányít, amit nyolc perc alatt el kell juttatnia Berkely hadiszállásához. Neked a helikopter segítségével kell elhárítani az útjába kerülő akadályokat. A kocsi először egy hídon akad el, majd egy hordó állja útját. Ezután egy újabb hídnál kell kisegítened, vissza kell repülnöd a - zöld ponttal jelölt - kezdőpontra egy deszkáért, majd ezt szállítsd a hídhoz, amit a deszkával kell kiegészítened. Két bombát kell ezután a kezdőpontról szállítanod az akadályként elhelyezett tankok hatástalanításához, majd két hordót kell eltávolítani a kocsi útjából. Még egy deszkát kell szállítanod a következő hídhoz, el kell távolítanod a hordókat, és le kell bombáznod az utolsó tankot a sikerhez.

A küldetés teljesítése után a bolt megkezdi működését, naponta 5000$-t zsebelhetsz be.

IV.6.4. Desert

IV.6.4.1. Mike Toreno küldetései

A 'Yay-Ka-Boom-Boom' küldetés teljesítése után elvállalhatod Mike Toreno feladatait is. Tierra Robada-ban találod, az '?' ikonnal jelzett helyen. Mike első küldetése után az '?' ikon 'T'-re változik.

IV.6.4.1.1. Monster
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: a pálya teljesítéséhez szükséges időtől függően 1000$, 2000$, 3000$, 4000$, vagy 5000$

Az átvezető után szállj be a hatalmas járgányba. Harmincöt ellenőrző ponton kell áthaladj hat perc harminc másodperc alatt. Ha óvatosan vezetsz, és figyeled a bukkanókat, akkor semmi problémát nem okozhat a feladat teljesítése. Az R1 lenyomásával kézifék helyett a négykerék meghajtást aktiválod, kipróbálhatod, de nem feltétlenül jelent könnyebbséget. Ha áthaladtál az összes ellenőrző ponton, akkor menj a vörös jelzéshez.

IV.6.4.1.2. Highjack
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: 7000$

Az átvezető után pattanj a motorra Cesarral, és menj a sárga ponttal jelzett helyre, a Garver hídhoz. A teherautó ajtaja mellé kell hajtanod, és mellette kell maradnod pár másodpercig, hogy Cesar át tudjon ugrani, és ki tudja hajtani a sofőrt. Ha sikerült, Cesar megállítja a teherautót. Szállj le a motorról, és pattanj be a teherautóba. Menj a sárga ponttal jelzett helyre, a Dohertyben található műhelyedhez.

IV.6.4.1.3. Interdiction
▷ Nehézség: 5/10
▷ Jutalom: 1000$

Az átvezető után szállj be a járgányba, és menj a sárga ponttal jelzett helyre, El Castillo del Diablo-ba. Állj a vörös jelzéshez, majd az átvezető után szedd fel a rakétákat, és válassz egyet a kocsik közül. Hajts a következő jelzéshez, és ott állj be a piros fénybe. Az átvezető után a rakétavetőd segítségével kell leszedd a három hullámban érkező helikoptereket (2-2-1). Elég gyorsan mozognak, érdemes eléjük célozni, így egy-egy rakéta elég lesz a felrobbantásukhoz. Az első helikopter leszedése után két csillagos körözést adnak ki ellened, de ezzel nem kell foglalkoznod. Ha minddel végeztél, a csempészhelikopter ledobja a szállítmányát, menj a járgányodhoz (kék pont), majd hajts a szállítmányhoz (zöld pont). Vedd fel, majd az átvezető után teperj vissza a műhelyhez.

IV.6.4.1.4. Verdant Meadows
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: -

Az átvezető után szállj be egy kocsiba, és menj a repülő ikonnal jelzett helyre, az elhagyatott reptérre. Vásárold meg a repteret, ami 80000 zöldhasút kóstál. Ezután menj a közeli épületbe, és lép a piros jelzéshez. Hívás érkezik Torenotól.

Ha a küldetés előtt legalább bronz minősítéssel túljutottál az autósiskola összes feladatán, akkor megjelenik Jethro, és ezentúl indulhatsz az összes versenyen is.

IV.6.4.2. Elhagyott reptér küldetései

Az elhagyott reptér küldetéseihez meg kell vásárolnod a repteret, ezt a 'Verdant Meadows' küldetés teljesítése után teheted meg. A repteret a repülő ikonnal jelzett helyen találod.

IV.6.4.2.1. Learning To Fly
▷ Nehézség: 8/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Az elkövetkező tíz feladat mindegyikét legalább bronz minősítéssel kell teljesítened, hogy tovább léphess a történetben. A feladat megoldásához további segítséget az iskolákkal kapcsolatos fejezetben kaphatsz.

Miután teljesítetted a feladatokat, felhív Wu Zi. Innentől kezdve már Las Venturasba is szabad az út, és Wu Zi feladatait is elvállalhatod. Ezelőtt azonban érdemes az összes sivatagi küldetést befejezni.

IV.6.4.2.2. N.O.E.
▷ Nehézség: 6/10
▷ Jutalom: 15000$

Az átvezető után szállj be a hangárban álló repülőbe. Ezután tíz perced lesz a feladat teljesítésére, és ami még fontosabb, végig alacsonyan kell repülnöd, hogy a légierő ne vegyen észre. A képernyőn megjelenő csík jelzi, hogy mennyire vagy látható a radarjukon, ha ez a csík eléri a maximális értéket, akkor a nyomodba erednek, és ripityára robbantanak szét. Az idő bőven elég lesz a feladatra, csak arra koncentrálj, hogy ne vegyenek észre. Angel Pineba kell repülnöd, ott át kell repülnöd a piros jelzésen, majd vissza kell jutnod a reptérre. Az külön öröm, hogy le is kell szállnod. Ha sikerült, akkor gurulj a szokásos piros jelzéshez.

IV.6.4.2.3. Stowaway
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 20000$

Az átvezető után minél gyorsabban utol kell érned a repülőt, ezért pattanj a motorra, és gyorsan eredj utána. Az ügynökök tüzelni kezdenek, és a repülő rámpájához érve hordók is potyognak majd eléd, csak a vicc kedvéért. Ha a hordókat nem kerülöd ki, veszteni fogsz a sebességedből, és nem sikerül elérni a gépet. Amikor sikerül utolérni a gépet, hajts fel a rámpáján. Az átvezető során kiderül, hogy a gép tele van robbanószerekkel, szerezned kell egy ejtőernyőt, de nem szabad lőfegyvert használnod, különben vége a küldetésnek, és az életednek is. Indulj el a repülő belseje felé, és ugorj félre az érkező hordók elől. Üsd ki a jobb oldalon található ügynököt, majd menj tovább. Tovább haladva három ügynökkel kell még végezned, az egyiküknél lesz az ejtőernyő. Vedd fel, majd helyezz el egy robbanótöltetet a repülő falára. Ezután fuss a rámpa végére, és miközben kiugrassz, robbantsd fel a gépet.

IV.6.4.2.4. Black Project
▷ Nehézség: 6/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

A küldetést este nyolc és reggel hat között kell elkezdened. Az átvezető után be kell jutnod az Area 69 titkos laboratóriumába, és meg kell szerezned a 'Black Project'-et. A küldetés első részének teljesítéséhez nyolc perc áll a rendelkezésedre. Rambo és lopakodós stílusban is meg lehet oldani a feladatot, de a lopakodás talán izgalmasabb megoldás. Ehhez a rohanós részek kivételével végig guggolva kell haladnod, és lehetőleg mindenkit messziről (mesterlövész puskával), vagy hangtompítós fegyverrel kell elintézned.

Először szedj le minél több őrt a mesterlövész puskával a környéken, majd menj a bejárat felé. Lődd ki a toronyban található őrt, és a kereső fényt is. Ezután menj balra, és habozás nélkül végezz minden őrrel, aki az utadba kerül. Menj fel a toronyba, és onnan szedd le az összes őrt, akit csak látsz. Ezután vegyél elő egy hangtompítós fegyvert, és menj le. Lent egy újabb őrrel kell halkan, és gyorsan végeznod. Haladj a kerítés közelében, szedj le mindenkit, lehetőleg jó messziről, és menj a kis épülethez, ahol egy piros jelzés vár rád. A jelzéshez lépve kinyílik egy ajtó, ami csak egy rövid ideig marad nyitva, ezért minél gyorsabban oda kell rohannod. Menj fel a jobb oldalon található lépcsőn, majd keresztül a folyosón. Menj tovább, balra lesz egy őr, akivel végezned kell. Menj balra, nézz le jobbra, és lődd le az ott található őröket. Ezután menj jobbra, lődd le a maradék két őrt, majd menj tovább, le a lépcsőn. A következő teremben egy újabb őr, és egy tudós található, az őrt azelőtt kell megölnöd, mielőtt észre venne. Menj tovább, végezz a bal oldalon található, háttal álló őrrel. Újabb lépcső következik, végezz a folyosón található őrökkel. A lépcső aljánál menj balra, és ugorj le a csatornába. A másik oldalán mássz ki, és menj a jobbra található lépcsőhöz. Menj egyenesen, majd az árnyékhoz érve állj meg, várd meg amíg közel ér az őr, ekkor végezz vele. A következő őrt meg kell ölnöd, mielőtt meglátna, menj tovább egyenesen, majd balra. A háttal álló őrt lődd le, menj tovább a folyosón, és nyírd ki a felbukkanó őröket. Eljutsz egy rámpáig, ami a laboratóriumhoz vezet. A balra található teremben egy tudóst találsz, aki megadja magát, és odaadja a kártyáját. Ezt vedd fel, nyisd ki vele az ajtót, majd menj tovább, le a Black Projecthez vezető lépcsőn. Minél gyorsabban végezned kell a lépcsőn, és a lépcső alján található őrökkel, majd megtalálod a titokzatos Black Projectet, amiről kiderül, hogy egy Jatpack. Vedd fel, majd az X gomb lenyomásával emelkedj fel. Az őrök veszettül lövöldözni kezdenek, de ne foglalkozz vele, húzz el a tiltott területről, amilyen gyorsan csak lehet. A rakéták útjából az L2 és R2 lenyomásával tudsz kitérni. Teperj a sárga ponttal jelzett helyre, és szállj le a vörös jelzéshez.

A küldetés befejezése után Truth felhív, mert szeretne találkozni veled a reptérnél.

IV.6.4.2.5. Green Goo
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 20000$

Az átvezető után újabb jatpackes repülés következik, menj a zöld ponttal jelzett helyre, a vonathoz. Az őrök egyből tüzelni kezdenek, amikor meglátnak, repülj a vonat fölé, és nyírd ki őket. Amikor mindegyikkel végeztél, szállj le a vonatra, és lövöldözz a ládákra, hogy kinyíljanak. A harmadik ládában lesz amit keresel, vedd fel, és indulj vissza a Truthhoz. A rendőrök két csillagos körözéssel honorálják az akciód, de nem sok esélyük van, hogy elkapjanak, mivel csak a földön tudnak közlekedni. Menj a sárga ponttal jelzett helyre, és szállj le piros jelzéshez.

A küldetés teljesítése után a reptér megkezdi működését, naponta 10000$-t zsebelhetsz be. Ráadásul a jatpack is elérhetővé válik ezentúl.

IV.6.5. Las Venturas

IV.6.5.1. Four Dragons Casino küldetések

A Four Dragons Casino küldetések a 'Learning to Fly' teljesítése után lesznek elérhetőek, miután felhív Wu Zi. A kaszinóban menj balra, a piros jelzéshez.

IV.6.5.1.1. Fender Ketchup
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: 5000$, a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető után az autó elejére kötözött fickót kell halálra rémítened. Megjelenik egy mérő a képernyőn, ez jelzi, hogy mennyire ijesztetted meg a fickót, tehát ezt kell a maximumra állítani. Fontos, hogy nem ütközhetsz neki semminek, mert akkor a fickó meghal. Nem érdemes az autópályára hajtani, mert akkor rögtön három csillagos körözést adnak ki ellened. Hajts Las Venturas főutcáján (ami a las vegas-i Strip megfelelője), cikázz a kocsik között, és nyomjál kézifékes trükköket, így elég gyorsan halálra tudod rémisztení a tagot. Ha igazán kegyetlen vagy, akkor szereltess fel egy nitrót a kocsira, és úgy menj végig a Stripen. Mindenesetre, ha köpött a fickó, irány vissza a kaszinóhoz, a sárga ponttal jelzett helyre.

IV.6.5.1.2. Explosive Situation
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: 7000$, a Tisztelet értéke növekszik

Szerezz egy autót, és menj a sárga ponttal jelzett helyre, ott parkolj a piros jelzéshez. Az átvezető után két perc harminc másodperc alatt kell összegyűjtened négy dinamitot, mielőtt felrobbannának. A lábatlankodó munkásokat kinyírhatod, ha akarod. Hajts át a ládákon, hogy fel tudd szedni a dinamitot, ha megvan mind a négy, újabb átvezető következik, ezután menj a kék ponttal jelzett helyre, és pattanj fel a Sanchez-re, majd indulj el felfelé, kövesd az ellenőrző pontokat. Az őröket nyírd ki, majd menj a sárga ponttal jelzett helyre.

A küldetés teljesítése után a bánya mellékküldetéseket is elvállalhatod, ehhez a sárga dömper szimbólummal jelzett helyre kell menned.

IV.6.5.1.3. You've Had Your Chips
▷ Nehézség: 5/10
▷ Jutalom: 10000$, a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető után menj a sárga ponttal jelzett helyre, a gyárhoz. Itt észrevétlenül kell közlekedned, ehhez a mesterlövész puskát kell használnod. Egy autó parkol a gyár falánál, mássz fel rajta, majd biztonságos távolságból célozd meg a tankját, és egy lövéssel robbantsd fel a kocsit. Menj be a gyárba, majd az átvezető után végezz a bent található őrökkel. Ha megölted mindegyiket, fel kell robbantanod a hátul található tíz gépezetet. Ehhez rakétakilövőt, vagy robbanótöltetet is használhatsz. Persze eközben majd megjelennek őrök, akiket ki kell nyírnod. Ha felrobbantottad az összes gépet, indulj vissza a kocsidhoz, de vigyázz a konténerek tetejéről lövöldöző őrrel. Pattanj a kocsidba, és menj vissza a kaszinóhoz.

IV.6.5.1.4. Don Peyote
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Sétálj a vörös fényhez, ami most a kaszinón kívül vár rád. Az átvezető után keress egy négyajtós kocsit, és hajts Arco del Oestebe, a sárga ponttal jelzett helyre. Ott parkolj a piros jelzéshez. Az átvezető után szállj be a kocsiba, és várd meg, amíg a régi ismerősök, Kent Paul és Maccer is beszállnak. (Ha nem fogadtad meg a tanácsom, és nem négyajtós kocsival jöttél, akkor most szerezned kell egyet.) Ha mindenki beszállt, hajts a sárga ponttal jelzett helyre, a kígyó farmhoz. Paul szólni fog, hogy állítsd meg a kocsit, fogadd meg a tanácsát. Ezután újra beszáll, és folytathatod az utat a farmhoz. A piros jelzéshez érve újabb átvezető következik, ami után négy fickóval kell végezz, először mindenképpen a fekete kabátost nyírd ki, mert ha nem, akkor beszáll egy teherautóba, és megpróbálja kinyírni az utasaidat. Ha sikerül neki, akkor elveszted a küldetést. Ha kinyírtál mindenkit, szállj be a kocsiba, és hajts a sárga ponttal jelzett helyre, a Caligula's Casino-hoz.

Miután befejezted a küldetést, felhív Kent Paul. Ezentúl a Maffiától is elvállalhatsz küldetéseket, ehhez a 'Caligula's Casino' ikonjával jelzett helyre kell menned.

IV.6.5.2. Maffia küldetések

A 'Don Peyote' küldetés elvégzése - és Kent Paul telefonja - után elvállalhatod a Maffia küldetéseit is. A küldetések megkezdéséhez hajts a 'Caligula's Casino' ikonjával jelzett helyre.

IV.6.5.2.1. Intensive Care
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 5000$, a Tisztelet értéke növekszik

Pattanj egy járgányba, és menj a sárga ponttal jelzett helyre, a Las Venturas reptérhez közeli kórházhoz. Állj a piros jelzéshez, majd az átvezető után három piros pont jelenik meg a térképen. Ezek három mentőautót jeleznek, melyek közül az egyikben azt a fickót szállítják, akit keresel. Menj az egyik után, lökdösd meg a kocsiddal, ha megáll, akkor nem a jó autót követted, ugyanis az gyorsítani fog. Ha megvan a keresett kocsi, menj mellé, és eressz meg pár lövést. Nem szabad felrobbantani, azt kell elérni, hogy a rosszfiúk kiszálljanak a kocsiból. Ha ez megtörtént, nyírd ki őket, majd szállj be a mentőautóba, és gyorsan indulj el a sárga ponttal jelzett helyre.

A küldetés teljesítése után Tenpenny újabb feladatokkal vár a 'C' ikonnal jelzett helyen.

IV.6.5.2.2. The Meat Business
▷ Nehézség: 5/10
▷ Jutalom: 8000$, a Tisztelet értéke növekszik

Szállj be egy kocsiba és hajts a sárga ponttal jelzett helyre. Ott szállj ki a kocsiból, és menj be az épületbe. Az átvezető után gyorsan nyírd ki rád támadó fickókat. Megjelenik egy csík, ami Rosenberg életpontját jelzi, ha ez elfogy, Ken meghal, és elveszted a küldetést. Természetesen a rosszfiúk Rosenberget próbálják először kinyírni, akinek ráadásul nincsen fegyvere, tehát gyorsan végezni kell velük. Elég sok ellenfél vár rád a környező szobákban, nyírj ki mindenkit. Ne menj a füstbe, mert köhögni kezdesz, és védtelenné válsz pár pillanatra. Vigyázz a fedezékből tüzelő fickókkal. Ha sikerült kijutni az épületből, szállj be a kocsiba, várd meg, amíg Rosenberg is bepattan, és hajts a sárga ponttal jelzett helyre, a kaszinóhoz.

A küldetés után Madd Dogg küldetéseit is elvállalhatod, a Royal Casinonál vár rád, a 'D' szimbólummal jelzett helyen.

IV.6.5.3. A Four Dragons Casino küldetései - 2

IV.6.5.3.1. Fish In A Barrel
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: -

Menj a Four Dragons Casino-ba. Menj balra, és sétálj a piros jelzéshez.

A feladat teljesítése után felhív Ken Rosenberg. Ezután elvállalhatod a Maffia újabb küldetéseit.

IV.6.5.4. Mafia küldetések - 2

A 'Fish in a Barrel' küldetés teljesítése után a Maffia újabb feladatokkal vár rád.

IV.6.5.4.1. Freefall
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: 15000$, a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető után pattanj be egy kocsiba, és menj a sárga ponttal jelzett helyre, a reptérre. Hajts be a kapun, és menj a kék ponttal jelzett helyre. Szállj be a Dodo-ba, szállj fel és repülj a sárga ponttal jelzett helyre. Ha meglátod a repülőgépet, szállj a háta mögé, repülj keresztül a jelzésen. Az átvezető után a repülőn találod magad. El kell jutnod a pilótáig, az előre haladást

megnehezítik a bal és jobb oldalon elhelyezkedő fegyveresek. Nyírd ki őket, majd a pilótát is. Az átvezető után repülj a Las Venturas reptérre, és szállj le.

IV.6.5.5. Madd Dogg küldetései

Madd Dogg a Royal Casinonál vár rád, a 'D' szimbólummal jelzett helyen.

IV.6.5.5.1. Madd Dogg
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Madd Dogg meg akarja ölni magát, meg kell mentened. Menj a kék nyíllal jelzett teherautóhoz, szedd ki a sofőrt, és menj a piros jelzéshez. Ezután felülről látod magad, és csak két irányban tudod mozgatni a járgányt. A tetőről leugró Madd Dogg alá kell állnod úgy, hogy a platóra essen a zuhanás végén. Ha sikerült elkapni, akkor a sárga ponttal jelzett helyre, a kórházba kell hajtanod. Vigyázz, hogy ne ütközz semminek.

IV.6.5.6. Frank Tenpenny küldetései - 4

Az 'Intensive Care' küldetés teljesítése után Tenpenny újabb feladatokkal vár a 'C' ikonnal jelzett helyen.

IV.6.5.6.1. Misappropriation
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: -

Hajts a sárga ponttal jelzett helyre, Aldea Malvadaba. Egy ügynökkel kell végezz, és meg kell szerezned a Tenpennyről szóló anyagokat tartalmazó dossziét. Egy piros pont jelzi a térképen az ügynök tartózkodási helyét, és hogy biztosan ne tudd eltéveszteni, egy piros nyíl lesz a feje felett. Amint megkezdődik a lövöldözés, az ügynök a helikopterhez rohan, és meglép. Ne foglalkozz a feléd lövöldöző ügynökökkel, pattanj be a másik helikopterbe, és vedd üldözőbe a szökevényt. Csak arra kell figyelned, hogy ne maradj le, hamarosan az Emerald Isle Hotelhez értek, ahol a másik helikopter leszáll, és az ügynök kipattan. Ne hagyd, hogy még tovább meneküljön, gyorsan szedd le. Ha kinyírtad, akkor szedd fel a dossziét.

IV.6.5.6.2. High Noon
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: -

Az átvezető után Pulaski menekülőre fogja, nem tudod lelőni, de ha gyorsan végezni akarsz vele, akkor lődd ki az autójának a kerekeit, mielőtt beszállna. Ha nem sikerül, az sem nagy gond, Pulaski nem a világ legjobb sofőrje. Miután elindul, pattanj be egy járgányba, és vedd üldözőbe. Ütközz neki néhányszor, és ha van nálad olyan fegyver, amivel az autóból is tudsz lőni, akkor szórd meg rendesen. Zúzd szét a kocsiját, és nyírd ki Pulaskit.

Még gyorsabban megoldhatod a küldetést, ha szerzel előtte egy rakétakilövőt.

IV.6.5.7. Mafia küldetések - 3

A 'Madd Dogg' küldetés teljesítése után a Maffia újabb feladatokkal vár rád.

IV.6.5.7.1. Saint Mark's Bistro
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 20000$, a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető megtekintése után hajts a sárga ponttal jelzett helyre, a reptérre, és ott menj a kék ponttal jelzett repülőhöz. Szállj fel, és repülj a sárga ponttal jelzett helyre. Az átvezető után a Saint Mark's Bistroban találod magad, ahol ki kell nyírnod Forelli összes emberét. Az egész küldetés alatt érdemes guggolni, és a legfontosabb, hogy fedezéktől fedezékig haladj. Ha a közelben álló ellenfél abbahagyja a tüzelést, állj fel a fedezékből, vagy gurulj oldalra, és gyorsan nyírd ki. Ezt a taktikát követve aránylag könnyen végezni tudsz az összes gazfickóval. Ha mindenkit kinyírtál, újabb átvezető következik, egy Las Venturas felé tartó repülőn találod magad, repülj a reptérig, és szállj le.

A küldetés teljesítése után már visszatérhetsz Los Santosba, de érdemes előtte a végrehajtani a betörést.

IV.6.5.8. Betörés

Ezeket a balhékat a 'Explosive Situation' küldetés teljesítése után, a Four Dragons Casinoban, a zöld '$' szimbólummal jelzett helyen kezdheted el. A küldetések során egy rablást kell előkészíteni, majd magát a rablást végrehajtani.

IV.6.5.8.1. Architectutal Espionage
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Ha nincs nálad fényképezőgép, menj a Men's Pants kaszinóhoz. A radaron piros pont jelzi azokat az embereket, akiknél van fényképező. Üss le közülük valakit, és vedd fel a fényképezőgépet. Hajts a sárga ponttal jelzett helyre, a City Planning Departmenthez. Csak úgy tudsz bemenni, ha nincs a kezedben fegyver. Ha mégis lenne, akkor a biztonsági őrök megtámadnak. Menj a recepciós pulthoz. A hölgy megkérdi, hogy segíthet-e, a jobb nyílgomb lenyomásával pozitív reakciót küldj. Ezután megkérdi, tudod-e, hogy a kaszinó tervei titkosítottak, küldj egy pozitív vagy egy negatív reakciót. Ezután menj be a jobb oldalon található ajtón, és menj fel a felső szintre. Az átvezető után menj le a lépcsőn a második emeletre, fordulj jobbra, és menj a Document Depository szobához. A sarokban található légkondit lődd szét. Miután lángra kap, megszólal a tűzjelző. Menj vissza a legfelső emeletre, ott menj a folyosó végén található irodába. A kaszinó tervei a falon lógnak, fényképezd le. Ekkor két csillagos körözést adnak ki ellened. Menj le a lépcsőn, és menj ki az épületből. A kijutás nem lesz egyszerű, először meg kell küzdened a biztonsági őrökkel és a rendőrökkel. Az előző pályán használt guggolós-gördülős technika a leghatásosabb. Ha sikerült kijutni, szállj be egy kocsiba, ekkor a körözés szintje felkúszik négy csillagosra. Teperj vissza a Four Dragonshoz, és állj be a piros jelzésbe.

IV.6.5.8.2. Key to Her Heart
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Hajts a sárga ponttal jelzett helyre, a Caligula's Palacehoz. A krupié kilép a kaszinóból, és beszáll egy kocsiba. Eredj utána, de nem szabad túl közel menned hozzá, mert akkor elijeszted, és vége a küldetésnek. A radaron piros pont jelzi a helyét, ha látod, hogy megáll, akkor te is állj meg. Amikor megáll a szex shopnál, kövesd őt, és menj a piros jelzéshez. Az átvezető után menj a jobb oldalon található öltözőbe, és vedd fel az ott található öltözetet. Menj ki, és kövesd tovább a krupiét, amíg a házához nem értek. Parkolj a piros jelzéshez az utca túloldalán. Megérkezik az öltözethez passzoló fickó, kezében egy dildóval. Még azelőtt ki kell nyírnod, mielőtt odaér a házhoz, ha nem teszed, elveszted a küldetést. Miután kinyírtad, vedd fel a megszerzett öltözetet, és sétálj a piros jelzéshez.

Millie ezután a barátnőd lesz, és az öltözék megjelenik a többi cuccod között a lakhelyeden. Párszor randiznod kell Millie-vel (további részleteket a randizásról a Randi fejezetben olvashatsz), ezután fel fog hívni. Menj a házához, menj be, és vedd fel a kártyáját.

IV.6.5.8.3. Dam and Blast
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Hajts a sárga ponttal jelzett helyre, a reptérre. Ott menj a kék ponttal jelzett helyre, és szállj be a repülőbe. Szállj fel, és repülj a következő sárga pont fe-

lé ahol bele kell repülnöd a piros jelzésbe. Ha odaérsz, az X lenyomásával ugorj ki a gépből. A gát fölött ereszkedsz ejtőernyővel, a piros jelzésre kell landolnod. Az eddigre megszerzett tapasztalatokkal nem okozhat nagy gondot, de ha mégsem sikerül, akkor sincs nagy probléma, az a lényeg, hogy a landolás után juss el a piros jelzéshez. Vedd fel a ládák mögött található kést, és gyorsan, halkan nyírd ki az utadba kerülő őrt. Menj a generátor szobához, ahol el kell helyezned öt töltetet az öt generátorhoz. A veled egy szinten, és egy szinttel lejjebb tartózkodó őrök, és a munkások eléggé megnehezítik a dolgod, próbálj meg végig lopakodni, ne hívd fel magadra a figyelmet. Ha elhelyezted az összes töltetet, menj a piros jelzéshez. Az átvezető után pattanj egy járgányba, és hajts vissza a kaszinóhoz.

IV.6.5.8.4. Cop Wheels
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

A balhéhoz szerezned kell némi rendőri kíséretet, azaz lopnod kell pár rendőr motort. A küldetés megkezdésétől tizenkét perc áll a rendelkezésedre, hogy ellopj négy motort. A motorokat zöld pont jelzi a radaron, lesz köztük olyan, ami üresen parkol, és lesz olyan is, amit rendőr bácsi vezet. Amikor egy rendőrt leütsz a motorról, természetesen kiadják a két csillagos körözést. A megszerzett motorokkal a Julias Thruway-en haladó szállító járgányra kell felhajtanod (a legrövidebb úton közelítsd meg az autópályát, majd a térképen nézd meg, hogy hol halad éppen), a küldetés nehézségét az adja, hogy ezután le kell ugranod, és az autópályán kell minél gyorsabban járgányt szereznod, hogy indulhass a következő motorért.

IV.6.5.8.5. Up, Up and Away!
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

A tervezési szakasz utolsó küldetése, egy páncélozott járművet kell szerezned a rabláshoz. A küldetés megkezdéséhez este tíz és reggel hat között kell a kaszinóba menned. A járgány elkötéséhez egy helikoptert kell szerezned először. Az átvezető után hajts a sárga ponttal jelzett helyre, a K.A.C.C. Military Fuels-hez, ami Las Venturas észak-keleti részén található. A kapu csak katonai járműnek nyílik ki, ezért meg kell várnod, amíg egy ilyen jármű távozik a területről. Ha bejutottál, a terület közepén található épület tetejére kell feljutnod. Az épületnél, és az épületen belül komoly tűzharc vár rád, a szokásos guggolós, fedezékből tüzelős, jobbra-balra gördülős taktikával kell operálnod. A fentről tüzelő katonákkal végezz először. Érdemes az M4-est használni, ilyen fegyverrel lőnek rád a katonák, és ha kinyírod őket, akkor fel tudod szedni a lőszert, ami eléggé megkönnyíti a dolgod. Ha kinyírtál mindenkit, távozz az épület másik oldalán, és irány a helikopter leszálló. Út közben újabb adag ellenféllel kell számolj. Ekkor két Hunter-t küldenek rád, pattanj a minigunhoz, és szedd le a két helikoptert minél gyorsabban. Ha sikerült, menj a helikopterhez, és szállj fel vele. Repülj délre, a kék ponttal jelzett helyre. Fel kell emelned a páncélozott járgányt, ezután a sivatagban található repteredre kell eljuss. Ott engedd le a kocsit a piros jelzésnél, majd a másik piros jelzésre szállj le.

IV.6.5.8.6. Breaking the Bank at Caligula's
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: 100000$, a Tisztelet értéke növekszik

Most, hogy már minden megvan a rabláshoz, indulhat a móka. A küldetés kezdetén könnygáz, és éjjelláto is kerül a felhasználható eszközeid közé. Hajts a sárga ponttal jelzett helyre, a Caligula's Palacehoz, és menj be. Innentől kezdve négy perced lesz, hogy a banda többi tagját beengedd a hátsó bejáraton. Tedd el a fegyvered, és indulj el a személyzeti ajtóhoz, ehhez át kell menned a kaszinón, majd jobbra kell tovább haladnod, a lépcsőig. A Millie-től szerzett kártyával menj be az ajtón, majd menj le a lépcsőn egy emeletet, a generátor teremig. A hátsó falon találsz egy nyitott szellőzőt, oda hajíts be egy könnygáz gránátot. Menj vissza a folyosóra, és fordulj balra. Most vissza kell menned ahhoz az ajtóhoz, ahol a kártyával tudsz csak bejutni. Eközben Zero felrobbantja a gátnál elhelyezett tölteteket, ezzel megszűnik az áramellátás. Tedd fel az éjjellátót. Menj be az ajtón a kártyával, majd menj a következő ajtóhoz, ami egy folyosóhoz vezet. A szerviz kapu ajtaját emeld fel a targonca emelőjével. Ekkor megérkezik a banda többi része.

Innentől kezdve hét perced lesz arra, hogy megszerezd, és a kocsihoz vidd a pénzt. Irány a széf. A rátok támadó őrökkel végezz minél gyorsabban, sokat segít, hogy látod mindegyik pozícióját a radaron. Ha mindenkit kinyírtál, kövesd Wu Zi-t a széfhez. Ha mindenki odaért a széfhez, fel kell venned a robbanótöltetet, és fel kell menned a generátor szobához. Helyezd el a töltetet az egyik generátoron, menj ki a teremből, és élesítsd a detonátort. A robbanás után menj vissza a széfhez. Az átvezető után menj be, majd nyírd ki az érkező őröket. Ha megvan a pénz, menj vissza a többiekkel az autóhoz, természetesen minden ellenfelet nyírj ki minél gyorsabban. Ha odaértél, az időmérő eltűnik. Ezután ki kell jutnod az épületből, ehhez indulj a sárga ponttal jelzett helyre. Menj fel a lépcsőn, majd lépj a liftnél található piros jelzéshez. Feljutsz a tetőre, és megkezdődik a küldetés talán legnehezebb része. A tetőn fel kell venned az ejtőernyőt, ezt az érkező kommandósok, és a nyomodba eredő helikopter is megnehezíti. Felveheted a harcot, vagy akár megpróbálhatod menekülőre fogni. Ezután át kell lebegned a túloldali tetőre, ahol újabb rendőrök, és egy helikopter vár. Ha ez sikerül, akkor nyírd ki a rendőröket, a helikopterrel repülj a repteredre a sivatagba, és ott szállj le a piros jelzéshez. Ha nem sikerül, és az utcára érkezel, szerezz egy kocsit, és úgy juss el a reptérig.

A küldetés befejezése után felhív Salvatore.

IV.6.6. Visszatérés Los Santos-ba

Bár CJ rengeteg mindent elért Las Venturasban, és akár le is telepedhetne, még jócskán akad tennivaló Los Santosban.

IV.6.6.1. CJ küldetései

A küldetéseket Madd Dogg házánál tudod megkezdeni.

IV.6.6.1.1. A Home In the Hills
▷ Nehézség: 5/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető után újra ejtőernyővel ereszkedsz, ezúttal egy ház tetejére, egy helikopter leszállóra kell megérkezned. Az eddigieknél is könnyebb lesz becélozni a leszállóhelyet, de ha mégsem sikerül, és az utcára érkezel, akkor menj a házhoz, és menj be a lépcsőn. A tetőre érve fel kell venned a harcot a Vagos-okkal, akik több hullámban is érkeznek. Ha sikerült mindenkit kinyírni, és a Triád tagok is megérkeztek, menj be a házba. Big Poppa-ig kell eljutnod, a Triádok segítenek a harcban, neked leginkább csak a folyosókon található ellenfelekkel kell végezned. Természetesen Big Poppa menekülni próbál, menj utána, ő beszáll egy kocsiba, te is tedd ezt, és vedd üldözőbe. Ütközésekkel és lövésekkel is szétzúzhatod a kocsiját, de le is lökheted a kocsiját az útról. Ha kiszállna, lődd szitává.

A küldetés teljesítésével megkapod a házat.

IV.6.6.1.2. Vertical Bird
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: 50000$, a Tisztelet értéke növekszik, Hydra

Az átvezető után pattanj be a motorcsónakba, és menj a sárga ponttal jelzett helyre, az anyahajóhoz. Amikor közel érsz hozzá, ugorj a vízbe, és úszz a hajóhoz. A küldetést lopakodva, vagy Rambó stílusban is teljesítheted. Fedezéktől fedezékig haladj, végezz a katonákkal. A SAM szobáig kell eljutnod, a piros ponttal jelzett helyre. Ott a piros jelzéshez kell lépned. Az átvezető után menj a repülőgépekhez, és egy kivételével robbantsd fel mindet (ha van nálad robbanótöltet, az nagyban megkönnyíti a dolgod). Pattanj be az épen maradt gépbe, és szállj fel. Ha felrobbantottad a többi gépet, akkor csak egy repülővel kell megbirkóznod. Nem lesz könnyű feladat, a Hydra nagyon érzé-

keny jószág, nem könnyű vezetni. Ha a repülő vezetői képességed magas, az természetesen megkönnyíti a dolgod. Ha az ellenfeled befogna, és rakétát lő feléd, nyomd meg a Kör gombot. Ha sikerült megszabadulni az üldözőlk]től, a kémhajókhoz kell repülnöd, és el kell pusztítanod őket. A Hydra speciális képességét kihasználva nem lesz nehéz dolgod. Ez a repülő ugyanis képes helyből felszállni/leszállni, és lebegni. Ha mind a négy kémhajóval végeztél, menj a repteredhez, és szállj le a piros jelzéshez.

A küldetés után a Hydra bármikor elérhető lesz a reptereden.

IV.6.6.1.3. Homecoming
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Sweet kiszabadul, és szeretné minél hamarabb visszaszerezni a Grove Street irányítását. Hajts a sárga ponttal jelzett helyre. Az átvezető után először a drog dílerekkel kell végezned. Azokat a fickókat kell kinyírnod, akinek a feje felett piros nyíl van. Eközben vigyáznod kell Sweetre, egy csík jelzi az életpontját. Ha sikerült az összes dílert megölni, akkor itt az ideje, hogy visszavedd a Grove Street irányítását, és megindítsd újra a területekért folyó harcot. A harc kirobbantásához keress meg egy Ballas csoportot, és szedd le őket. Ezután megindul a küzdelem, három hullámban újabb Ballas-ok érkeznek, akiket minél gyorsabban meg kell ölnöd. Hajts vissza Madd Dogg házához, és parkolj a piros jelzéshez.

A küldetés teljesítése után megkezdheted a területek visszaszerzését, illetve az újabb területek megszerzését. A feladat teljesítése után Sweet újabb küldetésekkel vár rád. Sweet házát a radaron 'S' betű jelöli, gyakorlatilag a Johnson ház szomszédságában található a Grove Streeten.

IV.6.6.1.4. Cut Throat Business
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Az átvezető után hajts a sárga ponttal jelzett helyre. OG Loc elmenekül, követned kell. Bepattan egy Vortex-be, szállj be te is egybe, és eredj utána. Nem tudod elkapni, bármit teszel, csupán menj utána, amíg a Verona Beach mólójához nem értek. Ott OG átszáll egy gokartba, és tovább menekül. Pattanj te is egy gokartba, és menj utána. Mindent megtesz, hogy lerázzon, ne hagyd. Végül belátja, hogy nem tud elmenekülni előled.

IV.6.6.2. Sean 'Sweet' Johnson küldetései - 3

A 'Homecoming' küldetés teljesítése után Sweet újabb feladatokkal vár rád. Sweet házát a radaron 'S' betű jelöli, gyakorlatilag a Johnson ház szomszédságában található a Grove Streeten.

IV.6.6.2.1. Beat Down on B-Dup
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Újabb bandaháborús küldetés, amit Sweet jelenléte nehezít meg leginkább. Az átvezető után hajts a sárga ponttal jelzett helyre, B-Dup házához, előtte szervezz be néhány bandatagot, segítségnek. Amikor a Glen Parkhoz érsz, robbants ki bandaháborút. Nyírd ki a rátok támadó Ballaso-kat, és persze tartsd észben, hogy Sweet életben kell maradjon. Ha megszerezted a területet, hajts tovább B-Dup házához. Nyírd ki az összes őrt a ház körül, majd menj be.

IV.6.6.2.2. Grove 4 Life
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 10000$, a Tisztelet értéke növekszik

Újabb bandaháborús küldetés, amit Sweet jelenléte nehezít meg újfent. Az átvezető után szervezz be néhány bandatagot, majd hajts a sárga ponttal jelzett helyre, Idlewood-ba. Megjelenik a Sweet életpontját jelző csík, folyamatosan látni fogod, meddig bírja még. Minimum két területet meg kell szerezned, ha nagyon belejöttél, további területekre is rá teheted a kezed. Ha végeztél, vidd vissza Sweetet a házához, és parkolj a piros jelzéshez.

IV.6.6.2.3. Riot
▷ Nehézség: 1/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

A küldetés Madd Dogg házánál kezdődik. Állj a piros jelzéshez. Tenpenny megmenekül a börtöntől, ez hatalmas lázadást robbant ki. Az átvezető után el kell jutnod a Grove Street-re, amit a lázadás okozta káosz nehezít majd. Az utakat több helyen elzárják lángoló autók, vagy őrjöngő emberek, kénytelen leszel a legrövidebb út helyett kacskaringós úton haladni. Ha odaérsz a Grove Streetre, parkolj a piros jelzéshez.

IV.6.6.2.4. Los Desperados
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Cesarnak segítségre van szüksége. Az átvezető után be kell szervezned legalább két bandatagot. Ezután menj a Unity Station-höz, ahol Cesar embereivel kell találkoznod. Ezután kövesd őket, amíg Cesar házához értek, több helyen is megtámadnak, ezeket a támadásokat vissza kell verned. Bár nem jelenik meg Cesar életpontját jelző csík, vigyáznod kell, hogy ne sérüljön meg. Amikor odaértek az épülethez, állj a piros jelzéshez, ezután újabb csata következik. Nyírd ki a Vagos-okat, és figyelj a tetőre, egy RPG-s onnan szórja az áldást.

IV.6.6.2.5. End of the Line
▷ Nehézség: 5/10
▷ Jutalom: a Tisztelet értéke növekszik

Az utolsó küldetés megkezdéséhez legalább az összes terület 35%-át birtokolnod kell. Amikor már átvetted a megfelelő mennyiségű terület irányítását, Sweet felhív telefonon. Az átvezető után menj a sárga ponttal jelzett helyre, San Floresbe. Ott állj a piros jelzéshez. Az átvezető után menj a kék ponttal jelzett helyre, ahol egy SWAT tank parkol. Menj a háta mögé, és kapd ki a rendőrt a tankból. Ezután szállj be, és indulj vissza Big Smoke erődjéhez. Teljes sebességgel törd át a falat, a benti őröket küldd meg a vízágyúval. Pattanj ki, és végezz a maradékkal. Az erődön belül emeletről emeletre kell haladnod, Smoke a negyedik emeleten tartózkodik. A gránát, és a molotov igen hatásosnak bizonyulnak, ha fedezékből próbálod megölni az ellenfeleket. A negyedikre érve le kell számolnod Big Smoke-kal, megjelenik az életpontját jelző csík, látni fogod, hogy még mennyit bír a golyóálló mellénye. Természetesen néhány banda tag a segítségére siet a lövöldözés közben. Ha kinyírtad, egy átvezető következik. Először lődd le az ellenfeleket, majd (ha nem csináltad meg a tűzoltós küldetéseket, és nem vagy még tűzálló) a tűzoltó készülékkel vágj ösvényt a lángok között. Hét perced lesz, hogy kijuss az épületből. Tenpenny egy tűzoltóautóba száll, Sweet megragadja a létrát, megjelenik egy csík, ami azt jelzi, meddig bírja a létrán kapaszkodva. Menj kocsival Sweet alá, hogy le tudjon ugrani, ekkor átveszi a volánt, és neked kell lövöldöznöd az anyósülésből. Szedd le az utánatok eredő rendőröket, bandatagokat, és kövesd Tenpennyt a végkifejletig.

Gratulálok! Minden küldetést teljesítettél, varrd el a szálakat, hajts a 100%-ra!

IV.7. Egyéb feladatok, minijátékok

IV.7.1. Járművekhez kapcsolódó (R3) küldetések

Ezeket a küldetéseket bizonyos járművek megszerzése után, az R3 lenyomásával aktiválhatod. Mindenképpen érdemes rögtön megcsinálni ezeket a küldetéseket, mikor a feladathoz szükséges jármű már elérhető. A küldetések során ugyanis a legfontosabb képességek fejlődni fognak, megismered a területet, és pénz áll a házhoz. Emellett minden R3 küldetés teljesítése

után külön jutalmat is kapsz, ami nagyban megkönnyíti majd az életed a játék során. A tűzoltós, ambuláns mentős, és járőr küldetéseket érdemes leghamarabb végig vinni. A betöréses és taxizós küldetések kivételével mindegyik küldetés feladatait egymás után, egyhuzamban kell megoldani. A megkülönböztető jelzéssel felszerelt járművek esetében bekapcsolhatod a szirénát/villogót, az autók lehúzódnak előled, így megkönnyítik a közlekedést. Az R3 küldetéshez szükséges járműveket - a Broadway és a taxi kivételével - nem javítják meg a Pay 'N' Spray műhelyekben. A járművekből - a strici és a járőr küldetés kivételével - nem szállhatsz ki a küldetések teljesítése közben.

IV.7.1.1. Betörések
▷ Szükséges jármű: Boxville
▷ Jutalom: 3000$-tól 10000$-ig

A betörések Ryder 'Home Invasion' küldetése után válnak elérhetővé. A küldetésekhez szükséges járművet Gantonban, a konditeremmel szemben található házaknál találod. A küldetéseket este nyolc és reggel hat óra között lehet megkezdeni. Miután beszállsz a járgányba, járd körbe San Andreas utcáit. A betörésre alkalmas házak ajtaja előtt megjelenik egy sárga nyíl. Ha megtaláltad a számodra szimpatikus házat, állj meg előtte, és menj be. Odabenn lassan, lopakodva kell közlekedned, különben felébreszted a háziakat. Ha felriadnak, akkor értesíthetik a rendőrséget. A házban található tárgyakat (TV, Videó, Rádió, stb.) tudod egyesével kihozni, és bepakolni a teherautódba. Összesen 10000$ értékű szajrét kell összeszedned a küldetés teljesítéséhez.

IV.7.1.2. Tűzoltás
▷ Szükséges jármű: Tűzoltó autó
▷ Jutalom: Tűzállóvá válsz

Szerezned kell egy tűzoltó autót, és az R3 megnyomása után különböző helyekre kell sietned, és lángoló házakat, járműveket kell eloltanod. Tűzoltó autót a tűzoltóságok környékén találhatsz, illetve megszerzésük legkönnyebb módja, ha felrobbantasz egy autót, vagy valamilyen módon tüzet okozol, ilyenkor ugyanis hamarosan megjelenik egy a színen. Az R3 megnyomása után a kék ponttal jelzett helyeken kell megkezdened a tűzoltást. A jobb analógkarral tudod mozgatni a vízágyút, és a Kör gombbal tudsz vizet locsolni. Egymás után tizenkét szintet kell végig csinálnod, mindegyiket meghatározott idő alatt. Ha embereket ütsz el véletlenül, ugyanúgy körözést adnak ki ellened, mintha civil autóval közlekednél, és rendőrökkel a nyomodban lehetetlenné válik a küldetés teljesítése.

IV.7.1.3. Szállítmányozás
▷ Szükséges jármű: Vonat
▷ Jutalom: 50000$, ingyenesen veheted igénybe a tömegközlekedést

A küldetések megkezdéséhez először szerezned kell egy vonatot. Érdemes San Fierro-ban, a Cranberry állomásnál próbálkozni. Két szintet kell teljesíteni egymás után, szállítmányokat kell eljuttatnod meghatározott idő alatt egy kijelölt helytől egy másikig. A kezdőpont az az állomás lesz, ahol megszerzed a vonatot, és ezután a szállítmányt a sárga ponttal jelzett célállomásra kell vinned. Ha nem sikerül időben odaérned, elveszted a küldetést. A vonat irányításánál arra kell figyelned, hogy elég sok ideig tart, amíg felgyorsítod, és elég nagy távolságot megtesz, mire meg tudod állítani. Nagyjából ötven mérföldet tud menni, de nem érdemes negyvenötnél tovább gyorsítani, hacsak nem szeretnéd kisiklatni a szerelvényt. A célállomáson egy piros jel mutatja, hogy hol kell megállnod, ha szeretnéd, hogy ez sikerüljön, akkor az állomás előtt jóval meg kell kezdened a fékezést.

Kis segítségként az alábbi táblázatban megtalálhatod, hogy az állomások milyen távolságra találhatók egymástól, és mennyi idő alatt érhetsz egyik ponttól a másikig:

Honnan	Hova	Távolság	Idő
Cranberry Station	Market Station	3110	2:40
Market Station	Unity Station	1096	1:30
Unity Station	Linden Station	3404	3:00
Linden Station	Yellow Bell Station	1973	2:15
Yellow Bell Station	Cranberry Station	4215	3:00

IV.7.1.4. Ambuláns mentés
▷ Szükséges jármű: Mentőautó
▷ Jutalom: Az életpont maximuma 100-ról 150-re változik

Szerezned kell egy mentőautót. Mentőautót a kórházaknál találsz, illetve, ha gyorsan szeretnél szerezni egyet, akkor lövöldözz egy picit, vagy üss el egyké embert, de ne vidd túlzásba, mert akkor kiadnak körözést ellened. Hamarosan egy mentőautó érkezik, hogy ellássa a sérülteket. Az R3 lenyomása után sérülteket kell összeszedned, és meghatározott idő alatt a kórházba kell szállítanod. A sérültek helyét kék pont jelzi a radaron. Tizenkét szintet kell teljesítened, az első szintnél egy embert kell a kórházba szállítanod, míg az utolsónál már tizenkettőt. Ha gyorsan sikerül a kórházig eljutnod a sérültekkel, akkor a következő szint teljesítésére valamivel több időd lesz. Egyszerre három ember fér el a mentőautóban. A küldetést érdemes egy kevésbé forgalmas környéken található kórház közelében elkezdeni. Ha elütsz embereket, ugyanúgy körözést adnak ki ellened, mintha civil autóval közlekednél, és rendőrökkel a nyomodban lehetetlenné válik a küldetés teljesítése.

IV.7.1.5. Striciskedés
▷ Szükséges jármű: Broadway
▷ Jutalom: A lányok fizetnek neked, ha igénybe veszed a szolgáltatásaikat

Szerezz egy Broadway-t a küldetés megkezdéséhez, menj Idlewoodba, ahol a kocsimosó mögött parkol egy. Az R3 lenyomása két lányt kell felváltva kuncsafttól kuncsaftig szállítanod. Tíz szintet kell teljesítened egymás után, természetesen meghatározott idő alatt. A lányok, és a célszemélyek helyét kék pont jelzi a radaron. Ha elég sok időd van, és egy Pay 'N' Spray környékén jársz, gurulj be gyorsan, ha javításra szorul a járgányod. A negyedik szint után nem csupán szállítanod kell a lányokat, a renitens ügyfelekkel is foglalkoznod kell, azaz addig kell verned őket, amíg szusz van bennük. A többi R3 küldetéshez hasonlóan most is vigyáznod kell a rendőrökkel, ha a nyomodba erednek, lehetetlenné tehetik a küldetés befejezését.

IV.7.1.6. Taxizás
▷ Szükséges jármű: Taxi
▷ Jutalom: Nitró lesz felszerelve minden taxira

Érdemes a taxis küldetést is minél hamarabb, a játék kezdetén elvállalni. Gyakorlatilag embereket kell elszállítani meghatározott idő alatt egyik helyről egy másikra, és mivel ötven szintet kell teljesíteni, a küldetés végére elég jól ki lehet ismerni a várost, kellemes összeggel is gazdagabb lehetsz, és a vezetési képességed is sokat fejlődik majd. Taxit bárhol szerezhetsz, a külvárosban kisebb, a belvárosban nagyobb sűrűséggel fordulnak elő, de mindenhol megtalálhatók. Nem feltétlenül kell egyhuzamban végigvinni a küldetést, de érdemes, mert rengeteg pénzzel gazdagabb lehetsz, ha ez sikerül. Az ügyfeleket, és a célpontjukat kék pont jelzi a radaron. Néha, ha kevés gyalogos tartózkodik a közeledben, akkor gurulj oda, ahol többen ácsorognak, és hamar találsz majd egy ügyfelet. Miután beszálló egy ügyfél, megjelenik egy csík, ami azt mutatja, hogy mennyi jattot kapsz majd a fuvar végén. Ez folyamatosan fogy, ha nem iparkodsz, akkor elfelejtheted a jattot. Ha több utast veszel fel egyszerre, további bonuszt kaphatsz. Ha nagyon megrongálódik a taxit, próbálj meg eljutni egy Pay 'N' Spray-be.

IV.7.1.7. Járőrszolgálat
▷ Szükséges jármű: Bármilyen rendőr járgány
▷ Jutalom: A golyóálló mellény maximális értéke 100-ról 150-re változik

Szerezz egy rendőr járművet (lehet az motor, autó, FBI kocsi, helikopter, stb.) a járőr küldetés megkezdéséhez. Legegyszerűbben a rendőrségek környékén juthatsz hozzá ilyen járművekhez anélkül, hogy körözést adnának ki ellened. Az R3 lenyomása után meghatározott idő alatt üldözőbe kell venned, és hatástalanítanod kell bűnözőket. A célpontokat kék pont jelzi a radaron, és a járművük, fejük felett kék nyíl jelenik meg. Tizenkét szintet kell egyhuzamban teljesítened, a küldetések során egyre több gonosztevő lesz a járművekben. Így többen is célba veszik a járgányod, és elég gyorsan ripityára lőhetik. Szerencsére nem csak egyedül kezdhetsz neki a feladatoknak, érdemes először beszervezni néhány bandatagot, akik segíteni fognak majd a küldetés során. A járművet szükséges esetben elhagyhatod, hatvan másodperced lesz, hogy visszaszállj. Annak ellenére, hogy segíted a rendőrség munkáját, hamar a nyomodba erednek, ha civileket ütsz el.

IV.7.2. Futárkodás

IV.7.2.1. Los Santos

A Roboïs Food Marttal szemközt található BMX-re pattanva kezdheted meg a futárküldetést. Csomagokat kell eljuttatnod különféle helyekre, melyeket sárga pont jelez a radaron. A megjelölt helyre érve egy piros fényjelzés mutatja, hogy hova kell a csomagot dobnod. Ha egy ilyen jelzéshez érsz, akkor balra, vagy jobbra kell nézned a bringáról (R2 vagy L2 lenyomásával), majd a Kör gombbal kell eldobnod a küldeményt. Ha nem sikerül a megfelelő helyre dobni a csomagot, akkor rövid ideig ott marad, ahova esett, ha elég gyors vagy, akkor fel tudod venni, és újra tudsz próbálkozni. Amikor kiszállítottad a küldeményt, vissza kell menned a bolthoz a következő szállítmányért. Négy szintet kell teljesítened, egyre több küldeményt kell egyre több helyre eljuttatnod, természetesen meghatározott idő alatt.

Szint	Csomagok száma	Helyszínek száma	Rendelkezésre álló idő
Első szint	6	3	3 perc
Második szint	6	4	5 perc
Harmadik szint	7	5	5 perc
Negyedik szint	8	6	5 perc

Amikor elindulsz a bolttól, nézd meg a térképet, és tervezd meg a legrövidebb utat. Amikor odaérsz, állj jó közel a piros jelzéshez, hogy biztosan jó helyre dobd a csomagot. Érdemes a küldetés megkezdése előtt maximumra tornászni az állóképességed és a bringázási tudományod.

Amikor sikerült mind a négy szintet teljesíteni, a Roboïs Food Mart megkezdi a pénztermelést, naponta 2000$ gyűlik össze.

IV.7.2.2. San Fierro

A Hippy Shopper mellett található autópályánál, a 'Green Sabre' küldetés teljesítése után kezdheted meg a futárküldetést. Csomagokat kell eljuttatnod különféle helyekre, melyeket sárga pont jelez a radaron. A megjelölt helyre érve egy piros fényjelzés mutatja, hogy hova kell a csomagot dobnod. Ha egy ilyen jelzéshez érsz, akkor balra, vagy jobbra kell nézned a bringáról (R2 vagy L2 lenyomásával), majd a Kör gombbal kell eldobnod a küldeményt. Ha nem sikerül a megfelelő helyre dobni a csomagot, akkor rövid ideig ott marad, ahova esett, ha elég gyors vagy, akkor fel tudod venni, és újra tudsz próbálkozni. Amikor kiszállítottad a küldeményt, vissza kell menned a bolthoz a következő szállítmányért. Négy szintet kell teljesítened, egyre több küldeményt kell egyre több helyre eljuttatnod, természetesen meghatározott idő alatt.

Szint	Csomagok száma	Helyszínek száma	Rendelkezésre álló idő
Első szint	6	3	3 perc
Második szint	6	4	5 perc
Harmadik szint	7	5	5 perc
Negyedik szint	8	6	7 perc

Amikor elindulsz a bolttól, nézd meg a térképet, és tervezd meg a legrövidebb utat. Amikor odaérsz, állj jó közel a piros jelzéshez, hogy biztosan jó helyre dobd a csomagot.

Amikor sikerült mind a négy szintet teljesíteni, a Hippy Shopper megkezdi a pénztermelést, naponta 2000$-t zsebelhetsz be.

IV.7.2.3. Las Venturas

A Burger Shot jobb oldalán található motorra pattanva, a 'Yay-Ka-Boom-Boom' küldetés teljesítése után kezdheted meg a futárküldetést. Csomagokat kell eljuttatnod különféle helyekre, melyeket sárga pont jelez a radaron. A megjelölt helyre érve egy piros fényjelzés mutatja, hogy hova kell a csomagot dobnod. Ha egy ilyen jelzéshez érsz, akkor balra, vagy jobbra kell nézned a bringáról (R2 vagy L2 lenyomásával), majd a Kör gombbal kell eldobnod a küldeményt. Ha nem sikerül a megfelelő helyre dobni a csomagot, akkor rövid ideig ott marad, ahova esett, ha elég gyors vagy, akkor fel tudod venni, és újra tudsz próbálkozni. Amikor kiszállítottad a küldeményt, vissza kell menned a bolthoz a következő szállítmányért. Négy szintet kell teljesítened, egyre több küldeményt kell egyre több helyre eljuttatnod, természetesen meghatározott idő alatt.

Szint	Csomagok száma	Helyszínek száma	Rendelkezésre álló idő
Első szint	6	3	3 perc
Második szint	5	4	6 perc
Harmadik szint	7	5	5 perc
Negyedik szint	8	6	8 perc

Amikor elindulsz a bolttól, nézd meg a térképet, és tervezd meg a legrövidebb utat. Amikor odaérsz, állj jó közel a piros jelzéshez, hogy biztosan jó helyre dobd a csomagot.

Amikor sikerült mind a négy szintet teljesíteni, a Burger Shot megkezdi a pénztermelést, naponta 2000$-t zsebelhetsz be.

IV.7.3. Parkolós küldetések

Az '555 We Tip' küldetés teljesítése után elvállalhatod a parkolós küldetéseket. Ehhez először fel kell venned a korábban megszerzett egyenruhát, majd hajts a Vank Hoff Hotelhez. A küldetés megkezdése után az érkező autókkal kell beállnod a hotel parkolójába. Megjelenik egy bonusz mérő csík, ami minden egyes ütközéskor csökkenni fog. Az autókkal a kijelölt helyre kell beparkolnod. Ha beálltál, a bónusz csík értéke hozzáadódik a következő szintre adott időhöz. Az időbónusz mértékét az is befolyásolja, hogy mennyire profin parkoltál be az autóval. Miután beálltál a kocsival, vissza kell menned a hotel elé. A többi parkolófiú épségére is vigyáznod kell a szintek teljesítése közben, ha valamelyik meghal, a következő szint teljesítésére adott időből levonódik húsz másodperc. Segítségként egy lista a teljesítendő szintekkel kapcsolatos információkról:

Szint	Autók száma	Rendelkezésre álló idő
Első szint	3	2 perc
Második szint	4	2 perc
Harmadik szint	5	2 perc
Negyedik szint	6	2 perc
Ötödik szint	7	2 perc

Amikor sikerült mind az öt szintet teljesíteni, a Vank Hoff Hotel megkezdi a pénztermelést, naponta 2000$-t zsebelhetsz be.

IV.7.4. Iskolák

San Andreas területén különféle iskolákat találsz, ahol a játékban található járművek vezetését oktatják. Ezekben az iskolákban megtanulhatod a járgá-

nyokkal végrehajtható összes trükköt. Az iskolákat az 'S' szimbólummal jelzett helyeken találod. Minden iskolában több feladatot kell elvégezned egymás után. Amikor az egyik feladattal végeztél, egy értékelést kapsz a feladat során nyújtott teljesítményedről. Minimum 70%-os teljesítményt kell nyújtanod ahhoz, hogy tovább léphess a következő feladatra. Ha 70%-85% között teljesíted a feladatot, akkor bronz minősítést, ha 86-99% között teljesíted, akkor ezüst minősítést, ha 100%-osan teljesíted, akkor arany minősítést kapsz. A játék teljes, 100%-os végigjátszásához elég, ha bronz minősítést szerzel az összes feladat teljesítésénél. Ennek ellenére megpróbálhatod újra a feladatokat, ha jobb minősítést szeretnél szerezni. Ez egyrészt rendkívül hasznos, mert a különféle járművek vezetéséhez tartozó képesség pontjaidat szépen növelni tudod a feladatok végrehajtása során. Másrészt, miután egy iskola összes feladatával végeztél, egy járművet kapsz jutalmul, amelynek típusa minősítésenként változó.

IV.7.4.1. Autósiskola

Az autósiskola feladatait a 'Deconstruction' küldetés teljesítése után tudod elvállalni. Tizenkét válogatott, idegpróbáló feladat vár rád. Az értékelés szempontjai: mennyi idő alatt teljesítetted a feladatot, mennyi sérülést szereztél, mennyi bóját döntöttél fel, és hogy milyen pozícióban sikerül megállnod a járgánnyal. A feladat teljesítése során csak akkor szabad megállnod, ha az a feladat részét képezi. A feladatok teljesítéséért járó jutalom jármű:

Ha az összes feladatot arany minősítéssel teljesíted: **Hotknife**
Ha az összes feladatot ezüst - vagy jobb - minősítéssel teljesíted: **Bullet**
Ha az összes feladatot bronz - vagy jobb - minősítéssel teljesíted: **Super GT**

IV.7.4.1.1. The 360

Tíz másodperc alatt egy háromszázhatvan fokos fordulatot kell megtenned. Ehhez tartsd lenyomva az X és a Négyzet gombokat, és irányítsd a kocsid a bal analógkarral.

IV.7.4.1.2. The 180

Tíz másodperc alatt kell végrehajtanod a feladatot. Gyorsítsd fel a járgányt, majd a kézifék lenyomásával (R1) csúsztasd meg a járgányt a bójáknál, és a száznyolcvan fokos forduló után hajts vissza a kezdőponthoz.

IV.7.4.1.3. Whip and Terminate

Gyorsíts fel, majd a kézifék segítségével csúsztasd meg a járgányt, és hajts a kijelölt ponthoz.

IV.7.4.1.4. Pop and Control

Egy rendőrautóval kell végighajtanod a pályán öt másodperc alatt. Az már csak ráadás, hogy a járgány első kerekei laposak. Minél kisebb kormány mozdulatokkal kell vezetned, mert nagyobb kormány mozdulat után könnyen elveszheted az uralmad a járgány felett.

IV.7.4.1.5. Burn and Lap

Öt kört kell megtenned egy rövid ovális pályán. A minősítésnél a sérülések, és a körök megtételéhez szükséges idő számítanak leginkább. Az arany minősítés eléréséhez kevesebb, mint harmincöt másodperc alatt kell megtenned a távot. Ezt úgy tudod elérni, ha mindvégig nyomod a gázt, és csak a járgány hátulját csúsztatod a kanyarokban.

IV.7.4.1.6. Cone Coil

Tíz másodperc alatt kell megtenned a bójákkal kialakított pályát. Háromsornyi bója között kell szlalomoznod, majd a piros jelzés közepén álló bóját csúsztatással kell megkerülnöd.

IV.7.4.1.7. The '90'

Öt másodperced van arra, hogy felgyorsíts, és csúsztatással párhuzamosan beparkolj két kocsi közé.

IV.7.4.1.8. Wheelie Weave

Egy kis rámpa baloldalára kell felhajtanod, hogy kétkerékre állítsd a járgányod, majd ezután be kell állnod a piros jelzés közepére. Miután sikerült kétkerékre állnod, nyomd fel a bal analógkart. A kanyarodáshoz csak nagyon óvatosan mozgasd a kart.

IV.7.4.1.9. Spin and Go

Öt másodperc alatt kell hátramenetben teljesítened a pályát, és egy százhetvenöt fokos fordulóval be kell állnod a kijelölt helyre.

IV.7.4.1.10. P.I.T. Maneuver

Egy rendőrautóval kell végrehajtanod ezt a manővert, aminek a segítségével könnyen meg tudsz állítani egy üldözött autót. A manőver lényege, hogy az ütközés után a kocsi előtt, arra merőlegesen kell megállnod, minél közelebb hozzá.

IV.7.4.1.11. Alley Oop

Gyorsíts fel, majd hajts a jármű egyik oldalával a rámpára úgy, hogy egy teljes fordulat után négy kerékre érkezz. A rámpához érkezés után engedd el a gázt, és a bal analógkar mozgatásával biztosítsd a négy keréken landolást.

IV.7.4.1.12. City Slicking

Két perc alatt el kell jutnod Esplande Northba, és vissza. Az arany minősítéséhez egy perc negyven másodperc alatt kell megtenned a távot. A kanyaroknál vigyázz, nehogy kisodródj, mert azzal értékes másodperceket vesztheted. A kereszteződésekbe érkező autókat kerüld ki, egy-egy ütközés elég a feladat sikertelen teljesítéséhez. Esplanade North-ba érve a piros jelzéshez kell hajts, majd gyorsan indulj vissza a kezdőponthoz.

IV.7.4.2. Hajózás

A hajós feladatokat a 'Pier 69' küldetés teljesítése után tudod elvállalni. A hajós iskolát a Bayside Marinában találod. Az értékelés szempontjai: mennyi idő alatt teljesítetted a feladatot, mennyi sérülést szereztél, és hogy milyen pozícióban sikerül megállnod a járgánnyal. Öt feladatot kell végrehajtanod, a feladatok végrehajtásáért járó jutalom jármű:

Ha az összes feladatot arany minősítéssel teljesíted: **Jetmax**
Ha az összes feladatot ezüst - vagy jobb - minősítéssel teljesíted: **Squallo**
Ha az összes feladatot bronz - vagy jobb - minősítéssel teljesíted: **Marquis**

IV.7.4.2.1. Basic Seamanship

Gyorsíts, majd állj meg a jelzett helyen. Tíz másodpercen belül kell teljesítened a feladatot, ha arany minősítést szeretnél elérni. Gyorsítsd hat másodpercig, majd kezd meg a fékezést.

IV.7.4.2.2. Plot a Course

Bójákból kialakított pályán kell áthajóznod. Harmincöt másodpercen belül kell teljesítened a feladatot, ha arany minősítést szeretnél elérni. A gyors kanyarokhoz nyomd le az R1 gombot.

IV.7.4.2.3. Fresh Slalom

Bójákból kialakított pályán kell áthajóznod. Egy perc húsz másodpercen belül kell teljesítened a feladatot, ha arany minősítést szeretnél elérni. A gyors kanyarokhoz nyomd le az R1 gombot. A radaron folyamatosan ellenőrizheted a bóják elhelyezkedését.

IV.7.4.2.4. Flying Fish

Egy rámpára kell hajtanod, hogy egy jókora repülés után a meghatározott helyre érkezz. Az ugrás teljesítésére negyvenöt másodperced van. Az arany minősítés eléréséhez hatvanhét méteres, vagy annál hosszabb repülésre lesz szükség. Vigyázz az éles kanyarokkal, miközben beállsz a rámpához, vagy mikor a rámpa felé hajózol, mert könnyen veszthetsz a sebességedből.

IV.7.4.2.5. Land, Sea and Air

Bójákból kialakított pályán kell áthajóznod úgy, hogy néhány bója között rámpát is elhelyeztek. Két perc tíz másodpercen belül kell teljesítened a feladatot, ha arany minősítést szeretnél elérni. A gyors kanyarokhoz nyomd le az R1 gombot. A radaron folyamatosan ellenőrizheted a bóják elhelyezkedését.

IV.7.4.3. Pilóta iskola

A pilóta iskola feladatait a 'Verdant Meadows' küldetés teljesítése után tudod elvállalni. A Verdant Meadowsban található reptérről indulva tíz feladatot kell teljesíts. Az értékelés szempontjai: mennyi idő alatt teljesítetted a feladatot, mennyi sérülést szereztél, és hogy milyen pozícióban sikerül megállnod a járgánnyal. A legfontosabb, hogy ne felejtsd el behúzni a kerekeket felszállás után, és kiengedni leszállás előtt. A feladatok végrehajtásáért járó jutalom jármű:

Ha az összes feladatot arany minősítéssel teljesíted: **Hunter**
Ha az összes feladatot ezüst - vagy jobb - minősítéssel teljesíted: **Stuntplane**
Ha az összes feladatot bronz - vagy jobb - minősítéssel teljesíted: **Rustler**

IV.7.4.3.1. Takeoff

Gyorsíts, majd szállj fel. Ezután át kell repülnöd három piros karikán. A karikákat a radaron a piros ponttal jelzett helyen találod. Harminc másodpercen belül kell teljesítened a feladatot, ha arany minősítést szeretnél elérni. Repülés közben ne emelkedj, vagy ereszkedj túl gyorsan, mert akkor könnyen veszthetsz a sebességedből.

IV.7.4.3.2. Land Plane

Át kell repülnöd egy karikán, majd le kell szállnod, és a kijelölt helyen kell megállnod. Huszonöt másodpercen belül kell teljesítened a feladatot, ha arany minősítést szeretnél elérni. A leszálláshoz repülj közel a leszállópályához, és repülj vele egyvonalban. Amikor közel érsz a piros jelzéshez, lassíts, és amint a hátsó kerék érinti a földet, a bal analógkart nyomd előre, hogy a repülő orrát is lerakd.

IV.7.4.3.3. Circle Airstrip

Gyorsíts, majd szállj fel. Ezután át kell repülnöd nyolc piros karikán, melyek körben helyezkednek el a reptér körül. A karikákat a radaron a piros ponttal jelzett helyen találod. Egy percen belül kell teljesítened a feladatot, ha arany minősítést szeretnél elérni. Repülés közben ne emelkedj, vagy ereszkedj túl gyorsan, mert akkor könnyen veszthetsz a sebességedből. Vigyázz a túl éles kanyarokkal is, mert ha túl nagyot kanyarodsz, szem elől téveszthetted a karikákat.

IV.7.4.3.4. Circle Airstrip and Land

Gyorsíts, majd szállj fel. Ezután át kell repülnöd nyolc piros karikán, melyek körben helyezkednek el a reptér körül. A karikákat a radaron a piros ponttal jelzett helyen találod. Amikor sikerült átrepülni az összes karikán, le kell szállnod. Egy perc húsz másodpercen belül kell teljesítened a feladatot, ha arany minősítést szeretnél elérni. Repülés közben ne emelkedj, vagy ereszkedj túl gyorsan, mert akkor könnyen veszthetsz a sebességedből. Vigyázz a túl éles kanyarokkal is, mert ha túl nagyot kanyarodsz, szem elől téveszthetted a karikákat. Az utolsó karika után egyből engedd ki a gép kerekeit.

IV.7.4.3.5. Helicopter Takeoff

Fel kell szállnod a helikopterrel, kell tenned egy száznyolcvan fokos fordulót, majd át kell repülnöd egy karikán. Ötven másodpercen belül kell teljesítened a feladatot, ha arany minősítést szeretnél elérni. Nem kell megvárnod a fordulást jelző üzenetet, nagyjából tíz másodperc elteltével megkezdheted a fordulót.

IV.7.4.3.6. Land Helicopter

A kifutóhoz kell repülnöd, és le kell szállnod a piros jelzésre. Harminc másodpercen belül kell teljesítened a feladatot, ha arany minősítést szeretnél elérni.

IV.7.4.3.7. Destroy Targets

El kell repülnöd a kifutó végéig, és szét kell lőnöd három mozdulatlanul álló teherautót. Ha ezzel megvagy, át kell repülnöd a kifutó másik oldalához, és ott két mozgó autót kell felrobbantanod. Ha ezzel is megvagy, át kell repülni a kifutó másik oldalára, és le kell szállnod a piros jelzésre. Egy perc, húsz másodpercen belül kell teljesítened a feladatot, ha arany minősítést szeretnél elérni.

IV.7.4.3.8. Loop-The-Loop

Át kell repülnöd egy karikán, végre kell hajtanod egy bukfencet, majd át kell repülnöd a második karikán. Huszonegy másodpercen belül kell teljesítened a feladatot, ha arany minősítést szeretnél elérni. A bukfenc után próbálj meg minél tovább lefelé repülni, hogy minél nagyobb sebességet elérj.

IV.7.4.3.9. Barrel Roll

Át kell repülnöd egy karikán, végre kell hajtanod egy orsót, majd át kell repülnöd a második karikán. Tizenkilenc másodpercen belül kell teljesítened a feladatot, ha arany minősítést szeretnél elérni. Az első karikát elhagyva repülj a két karika közti távolság feléig, és utána kezd meg az orsó végrehajtását.

IV.7.4.3.10. Parachute onto Target

Ejtőernyővel a kijelölt helyre kell leereszkedned. A célpont közepére kell landolni ahhoz, hogy megkapd az arany minősítést. A zuhanás legelején nyomd előre az analógkart, és tartsd. A tizennyolc másodperc körül megjelenő üzenetet hagyd figyelmen kívül, és csak húsz-huszonhárom másodperc között nyisd ki az ernyőt. Az ernyő nyitásakor húzd hátra a kart, és tartsd. A negyvenhetedik másodpercben engedd el az analógkart, így pont a cél közepén kell landolj.

IV.7.4.4. Motorozás

A 'Yay-ka-boorn-boorn' küldetés befejezése után Blackfield környékére kell menned, a motoros iskolába a motor vezetős feladatok végrehajtásához. A motoros iskolában öt feladatot kell teljesítened. Az értékelés szempontjai: mennyi sérülést szereztél, és hogy milyen pozícióban sikerül megállnod a járgánnyal. A feladatok végrehajtásáért járó jutalom jármű:

Ha az összes feladatot arany minősítéssel teljesíted: **NRG-500**
Ha az összes feladatot ezüst - vagy jobb - minősítéssel teljesíted: **FCR-900**
Ha az összes feladatot bronz - vagy jobb - minősítéssel teljesíted: **Freeway**

IV.7.4.4.1. The 360

Tizenöt másodperc alatt egy háromszázhatvan fokos fordulatot kell megtenned. Ehhez tartsd lenyomva az X és a Négyzet gombokat, és irányítsd a kocsid a bal analógkarral. A keréknyom mutatja, hogy megtetted-e már a háromszázhatvan fokos fordulatot, avagy sem.

IV.7.4.4.2. The 180

Tíz másodperc alatt kell végrehajtanod a feladatot. Gyorsítsd fel a járgányt, majd az R1 lenyomásával csúsztasd meg a járgányt a bójáknál, és a százhetvenötvan fokos forduló után hajts vissza a kezdőponthoz. A bójákhoz közeledve aránylag hamar meg kell kezdened a fékezést, különben túlhajtasz.

IV.7.4.4.3. Jump and Stop

Gyorsíts fel, ugrass a rámpán, majd állj meg a kijelölt hely közepén. Minderre nyolc másodperced lesz.

IV.7.4.4.4. The Stoppie

Gyorsíts fel, amennyire csak tudsz, majd helyezd az első kerékre az egyensúlyt, hogy első keréken fékezve érj a kijelölt területre. Ezt a területet elhagyva hajts a következő piros jelzéshez. A feladat teljesítésére nyolc másodperced lesz. A kijelölt területre érve nem érhet le a motor hátsó kereke. Érdemes kiállni a nyeregből, mielőtt elkezdesz fékezni, majd a kijelölt területhez érve kezd meg a fékezést.

IV.7.4.4.5. Jump & Stoppie

Az előző feladat nehezített változata, fel kell gyorsítanod, ugratnod kell a rámpáról, és ezután az első keréken kell egyensúlyoznod. A megállásra kijelölt terület előtt nem érhet le a motor hátsó kereke. A gyorsítás közben nyomd előre az analógkart, így még nagyobb sebességet érhetsz el a rámpáig. A rámpa tetején engedd el a gázt, és helyezd előre az egyensúlyt, hogy az első kerék érjen először földet. Minél nagyobbat kell ugratnod, hogy a lehető legkevesebb kevesebb ideig kelljen az első keréken egyensúlyozni a megállásra kijelölt helyig. Ha a kijelölt hely előtt a hátsó kerék is földet ér, kezdheted elölről a próbálkozást.

IV.7.5. Stadion versenyek

A stadion versenyeket a San Andreasban található stadionokban kezdheted meg. A radaron ezüst trófea jelzi a stadionok helyét. A versenyeket tetszőleges sorrendben teljesítheted.

IV.7.5.1. 8-Track

▷ Jelentkezés: a játék kezdetétől
▷ Jutalom: 10000$ és két járgány, egy Hotring Racer, és egy Monster kerül a parkolóba

Menj a Los Santos Forum észak-nyugati bejáratához, és sétálj a piros jelzéshez. Egy tizenkét körös széria autó versenyen kell részt venned, ahol rajtad kívül tizenegy sofőr áll a rajthoz. Elsőként kell végezned, ha a 100%-os végigjátszásra hajtasz. A járgányod természetesen sérülni fog a verseny során, ha másik autónak, vagy a falnak ütközöl. Óvatosan vezess, a kocsid nagyon könnyen kipördülhet. Érdemes a kéziféket használni a kanyarokban, úgy, hogy a gázt ne engedd el.

IV.7.5.2. Blood Bowl

▷ Jelentkezés: a 'Green Sabre' küldetés befejezése után
▷ Jutalom: 10000$ és egy Bloodring Banger kerül a parkolóba

Sétálj a Foster Valley Stadium oldalán található piros jelzéshez, a verseny megkezdéséhez. Egy roncsderbiszerű versenyen kell részt venned, egyrészt el kell jutnod a célig épségben, másrészt érinteni kell az ellenőrző pontokat. A verseny kezdetén harminc másodpercet kapsz, az ellenőrző pontokhoz érve ehhez mindig hozzáadódik további tizenöt másodperc. Ha elfogy az idő, vagy megsemmisül a kocsid, kezdheted elölről a versenyt. A stadionban véletlenszerűen megjelenő villáskulcs ikonokat felszedve az autód sérülései csökkennek. Vigyázz a többi kocsival, ha meglöknek, könnyen kipördülsz, és rengeteg időt veszthetsz emiatt. Ha a kocsi a feje tetejére állna, automatikusan visszafordul a kerekeire.

IV.7.5.3. Kickstart

▷ Jelentkezés: a 'Yay-Ka-Boom-Boom' küldetés befejezése után, hétfő és péntek kivételével mindennap
▷ Jutalom: Egy Dune kerül a parkolóba, ha 26 pontnál többet szerzel

A Blackfield Stadium oldalán található piros jelzéshez kell sétálnod a verseny megkezdéséhez. A verseny során piros, zöld, és borostyán színű labdákat kell gyűjtened. A zöld egy pontot ér, a borostyán kettőt, a piros hármat. Összesen huszonhat pontot kell összegyűjtened négy perc alatt. Ha nem sikerül, akkor kezdheted elölről a versenyt. A verseny megkezdése után először a zöld, azaz legkönnyebben megszerezhető labdákra menj rá. Érdemes először felturbózni a motorvezetési képességed, utána jóval könnyebb lesz megnyerni ezt a versenyt.

IV.7.5.4. Dirt Track

▷ Jelentkezés: a 'Yay-Ka-Boom-Boom' küldetés befejezése után, hétfő és szerda kivételével mindennap
▷ Jutalom: 25000$ és egy BF Injection kerül a stadion kijáratához

A Blackfield Stadium oldalán található piros jelzéshez kell sétálnod a verseny megkezdéséhez. Egy hatkörös versenyben kell részt venned, rajtad kívül tizenegyen állnak rajthoz. Elsőként kell beérned a célba, ha a 100%-os végigjátszásra hajtasz. Óvatosan, figyelmesen vezess, és figyeld a pályát. Az ellenfelek elég sokat zakóznak, könnyű lesz lerázni őket. Érdemes először felturbózni a motorvezetési képességed, utána jóval könnyebb lesz megnyerni ezt a versenyt.

IV.7.6. Az export-import vállalat kérései

IV.7.6.1. Export

A 'Custom Fast Track' küldetés befejezése után szállhatsz be az export-import biznisbe. Az easter basin-i kikötőben találod a megszerzendő kocsik listáját. Ezeket a kocsikat szerezd meg egyesével, majd száguldj velük a kikötőbe. Ott a targoncával fel kell emelned a járgányokat, majd a hajón található piros jelzéshez kell tenned. Ha minden autót megszerezték a listáról, egy újabb lista jelenik meg. Ha az azon szereplő járgányokat is leszállítottad, még egy lista vár rád. Az autókért kapott összeg csökken, ha ütközben nekiütközöl valaminek. Minél rosszabb állapotban szállítod le a kocsit, annál kevesebb pénzt kapsz érte. Itt csak a megszerzendő autók listája szerepel, ha több információra van szükséged, lapozz a **"Járművek "** fejezethez.

Első lista		Második lista		Harmadik lista	
Autó	**Értéke**	**Autó**	**Értéke**	**Autó**	**Értéke**
Patriot	$40000	Slamvan	$19000	Blade	$19000
Sanchez	$10000	Blista Compact	$35000	Freeway	$10000
Stretch	$40000	Stafford	$35000	Mesa	$25000
Feltzer	$35000	Sabre	$19000	ZR-350	$45000
Remington	$30000	FCR-900	$10000	Euros	$35000
Buffalo	$35000	Cheetah	$105000	Banshee	$45000
Sentinel	$35000	Rancher	$40000	Super GT	$105000
Infernus	$95000	Stallion	$19000	Journey	$22000
Camper	$26000	Tanker	$35000	Huntley	$40000
Admiral	$35000	Comet	$45000	BF Injection	$15000

Ha nagyon messziről kell a kikötőbe hajtanod, menj a vonatsíneken, ha lehetséges, így megúszhatod ütközés nélkül a hosszú utat. Ha nagyon összetörne a járgány, menj Dohertybe, a műhelyedbe, és javíttasd meg, és csak utána szállítsd le. Miután felemelted a kocsit a targoncával, óvatosan vezess, nagyon kellemetlen, ha ilyenkor, az utolsó pillanatban töröd össze a szajrét.

Ha összegyűjtöd mind a tíz autót, a kapott összegen felül 250000$ bonusz üti a markod.

IV.7.6.2. Import

Minden kocsi leszállítása után újabb importálható autók közül választasz, és minden ötödik leszállított kocsi után elérhetővé válik egy-egy bonusz autó. Ezeket a bonusz autókat meghatározott napokon importálhatod.

Első lista jutalma	**Melyik nap importálható**	**Ára**
Monster	Csütörtök	32000$
Windsor	Szerda	28000$
Második lista jutalma	**Melyik nap importálható**	**Ára**
Bandito	Kedd	12000$
Turismo	Hétfő	76000$
Harmadik lista jutalma	**Melyik nap importálható**	**Ára**
Vortex	Vasárnap	20800$
Bullet	Szombat	84000$

IV.7.7. Versenyek

A versenyekre a 'Back to School' és a 'Verdant Meadows' küldetések teljesítése után nevezhetsz be. A radaron kockás zászló jelzi a versenyek színhelyét. Hajts a zászlóval jelzett helyre, majd ott a piros jelzéshez, ha készen állsz a versenyre. Minden ellenőrző pontot érintened kell a versenyek során (a radaron piros pont jelzi őket), és természetesen elsőként kell célba érned. A verseny helyszínre érve kiválaszthatod, hogy melyik versenyen akarsz részt venni. A versenyeket tetszőleges sorrendben teljesítheted. Ha verseny közben kiszállsz a járműből, huszonöt másodperced lesz arra, hogy visszaszállj. Ha ez nem sikerül, vagy ha felrobban a járműved, diszkvalifikálnak. Az összes versenyt első helyen kell teljesítened, ha a 100%-os végigjátszásra hajtasz.

Az első hely könnyen megszerezhető, próbálj meg rögtön a verseny kezdetén az élre törni, és ezután már csak óvatosan, az útra figyelve kell vezetned. Akkor sem kell aggódnod, ha ez nem sikerül, az ellenfelek sokszor ütköznek, könnyen át tudod venni a vezetést később is. Ha motorral versenyzel, egyenesekben nyomd előre az analógkart, így még nagyobb sebességet tudsz elérni.

IV.7.7.1. Los Santos

A versenyeket Little Mexicoban kezdheted el.

IV.7.7.1.1. Lowrider Race
- Hossza: 1.46 mérföld
- Jármű: Blade

IV.7.7.1.2. Little Loop
- Hossza: 0.82 mérföld
- Jármű: NRG-500

IV.7.7.1.3. Backroad Wanderer
- Hossza: 2.05 mérföld
- Jármű: FCR-900

IV.7.7.1.4. City Circuit
- Hossza: 2.26 mérföld
- Jármű: FCR-900

IV.7.7.1.5. Vinewood
- Hossza: 2.41 mérföld
- Jármű: Sunrise

IV.7.7.1.6. Freeway
- Hossza: 2.62 mérföld
- Jármű: Super GT

IV.7.7.1.7. Into the Country
- Hossza: 5.22 mérföld
- Jármű: Bullet

IV.7.7.1.8. Badlands A
- Hossza: 2.99 mérföld
- Jármű: Sabre

IV.7.7.1.9. Badlands B
- Hossza: 2.99 mérföld
- Jármű: ZR-350

IV.7.7.2. San Fierro

A versenyeket a belvárosban, a Wang Cars mögött kezdheted el.

IV.7.7.2.1. Dirtbike Danger
- Hossza: 1.99 mérföld
- Jármű: Sanchez

IV.7.7.2.2. Bandito Country
- Hossza: 2.02 mérföld
- Jármű: Bandito

IV.7.7.2.3. GO-GO Karting
- Hossza: 1.18 mérföld
- Jármű: Kart

IV.7.7.2.4. San Fierro Fastlane
- Hossza: 1.64 mérföld
- Jármű: Alpha

IV.7.7.2.5. San Fierro Hills
- Hossza: 5.20 mérföld
- Jármű: Phoenix

IV.7.7.2.6. Country Endurance
- Hossza: 6.68 mérföld
- Jármű: Bullet

IV.7.7.3. LVA Freight Depot
A versenyeket az LVA Freight Depot területén, a raktárban kezdheted el.

IV.7.7.3.1. SF to LV
- Hossza: 4.85 mérföld
- Jármű: Banshee

IV.7.7.3.2. Dam Rider
- Hossza: 2.67 mérföld
- Jármű: NRG-500

IV.7.7.3.3. Desert Tricks
- Hossza: 2.91 mérföld
- Jármű: FCR-900

IV.7.7.3.4. LV Ringroad
- Hossza: 3.70 mérföld
- Jármű: Turismo

IV.7.7.4. Las Venturas Reptér

A versenyeket a Las Venturas reptéren, a hangárban kezdheted el.

Minden ellenőrző pontot érintened kell a versenyek során (a radaron piros pont jelzi őket), és természetesen elsőként kell célba érned. A repülőgépes versenyeknél figyelj arra, hogy felszállás után rögtön húzd be a gép kerekeit. A helikopteres versenyeknél előfordulhat, hogy egy-két ellenőrzőpontot nehéz érintetni, ilyenkor szállj le ezekre a pontokra.

IV.7.7.4.1. World War Ace
- Hossza: 4.24 mérföld
- Jármű: Rustler

IV.7.7.4.2. Barnstorming
- Hossza: 7.64 mérföld
- Jármű: Stuntplane

IV.7.7.4.3. Military Service
- Hossza: 10.80 mérföld
- Jármű: Hydra

IV.7.7.4.4. Chopper Checkpoint
- Hossza: 3.05 mérföld
- Jármű: Maverick

IV.7.7.4.5. Whirly Bird Waypoint
- Hossza: 2.73 mérföld
- Jármű: Maverick

IV.7.7.4.6. Heli Hell
- Hossza: 3.08 mérföld
- Jármű: Hunter

IV.7.8. A fiú a bányában dolgozik

A bánya feladatait az 'Explosive Situation' küldetés befejezése után vállalhatod el. Hajts a sárga dömper szimbólummal jelzett helyre, a Hunter Quarryhez, Las Venturasban.

IV.7.8.1. Quarry 1
▷ Jutalom: 500$

Három perc harminc másodperc alatt el kell távolítanod hét sziklát, hogy az érkező teherautók közlekedni tudjanak. Ha az idő elfogy, kezdheted elölről a küldetést. A piros jelzések mutatják, hogy hova kell tolnod a köveket.

IV.7.8.2. Quarry 2
▷ Jutalom: 1000$

Négy robbanószerrel teli hordót kell eltolnod a piros jelzésekhez. Az első hordó áttolásához egy perc húsz másodperc, a másodikhoz két perc tizenhárom másodperc, a harmadikhoz egy perc negyvenkilenc másodperc, a negyedikhez két perc kilenc másodperc áll a rendelkezésedre. A hordókat, lassan, óvatosan kell tologatni, és figyelni kell, hogy a dózer közepén görgesd, különben rossz irányba fognak gurulni.

IV.7.8.3. Quarry 3
▷ Jutalom: 2000$

Nyolc perc alatt kell szétzúznod egy dömpert, amit tolvajok vezetnek. Folyamatosan ütközz a dömpernek, lehetőleg told neki másik járműveknek, egészen addig, amíg lángolni kezd.

IV.7.8.4. Quarry 4
▷ Jutalom: 3000$

Négy perc alatt kell eltüntetned a hullákat, ugyanis ennyi idő múlva érkezik meg a rendőrség. Pattanj az irodánál található motor nyergébe, és hajts a hullákat szállító teherautóhoz. Szállj át, és hajts a főbejáraton keresztül a bányába, a piros ponttal jelzett helyre, a tűzhöz. Óvatosan kell vezetned, ha akár csak egy hulla leesik útközben, vége a küldetésnek. Ha elkezdenek hátrafelé csúszni, gyorsan fékezz le, és tolass egy kicsit. A bányában tolass a tűzhöz, húzd be a kéziféket (nyomd meg az R1-et), és a jobb analógkarral ereszd a hullákat a tűzbe.

IV.7.8.5. Quarry 5
▷ Jutalom: 5000$

Három perc alatt kell egy robbanószerrel teli teherautóval Verdant Meadowsba, az elhagyatott reptérre hajtanod. A küldetés megkezdésekor nyomd meg a Start gombot, és tervezd meg a legideálisabb útvonalat a reptérig. Az úton arra kell leginkább figyelned, hogy nem szabad más járműveknek ütköznöd. Ha sikerül odaérned a reptérre, menj a piros jelzéshez, és az előző küldetéshez hasonló módszerrel szabadulj meg a rakománytól.

IV.7.8.6. Quarry 6
▷ Jutalom: 7500$

Három perc alatt kell tíz robbanószerrel teli hordót elmozdítani a sínről, mielőtt a következő vonat megérkezik. Miután beszálltál a Dozer-be, hajts a sínekhez. A radaron zöld pont jelzi a hordókat. Nem lesz annyi időd, hogy egyenként tologasd le a hordókat, ehelyett haladj a sínen, és úgy gördítsd ki a sín mellé a hordókat.

IV.7.8.7. Quarry 7
▷ Jutalom: 10000$

Négy perc alatt kell eltüntetned egy rendőr motort, és egy hullát, ugyanis ennyi idő múlva érkezik meg a rendőrség. Pattanj az irodánál található motor nyergébe, és hajts a Dozer-hez. Ezzel kell a motort és a hullát a piros jelzéshez tologatnod. Ezután a daruhoz kell hajtanod, és át kell emelned a hullát és a motort a teherautóra. Amikor ezzel megvagy, szállj be a teherautóba, és hajts a piros ponttal jelzett helyre. Óvatosan kell vezetned, ha a motor, vagy a hulla lepottyan a teherautóról, kezdheted elölről a küldetést. Tolass a piros jelzéshez, húzd be a kéziféket, és ereszd a rakományt a vízbe. A teherautóra vigyáznod kell, ha becsúszik a vízbe, vége a küldetésnek, és kezdheted elölről.

Ha az összes feladatot teljesítetted, a bánya megkezdi a pénztermelést, naponta 2000$-t zsebelhetsz be.

IV.7.9 Erőpróbák

IV.7.9.1. Lowrider

A 'Cesar Vialpando' küldetés teljesítése után újabb lowrider erőpróba vár rád. Szerezz egy lowrider járgányt, vagy egy kocsival menj el Willowfieldbe, a Loco Low Co.-hoz, és szereltess fel hidraulikát. Ezután menj El Coronaba, a Unity Train állomáshoz. Egy fickó ácsorog a fal mellett, menj oda hozzá, és lépj a piros jelzéshez. Amikor megkérdi, hogy akarsz-e versenyezni, adj pozitív választ. Ezután hajts a piros jelzéshez, és tedd meg a téted. Ugyanaz a feladat, mint ami a 'Cesar Vialpando' küldetés során, tehát a képernyő alján megjelenő nyilaknak megfelelő irányba kell elmozdítanod az analógkart, amikor a középen található kör közepére érnek. Kisebb-nagyobb pontszámot kapsz attól függően, hogy mennyire jól tudod eltalálni a kör közepét. A képernyő jobb felső sarkán nyomon tudod követni, hogy mennyi pontod van, és hogy mennyi pontja van az ellenfelednek. Ha a küldetés végén neked van több pontod, te nyertél.

IV.7.9.2. Konditermek

San Andreas minden részén (tehát Los Santos-ba, San Fierroban és Las Venturasban is) található konditerem. A termek helyét piros-fekete súlyzó jelöli a radaron és a térképen. Mindegyik konditeremben található egy szobabicikli, egy futógép, egy fekvenyomó pad, és kézi súlyzók. A futógép és a szobabicikli használatával elégetheted a felgyülemlett hájat, és növelheted az állóképességed. A súlyzózással, és fekvenyomással kigyúrhatod magad. A konditermek éjjel-nappal nyitva vannak, bármikor edzhetsz egy kicsit. A játék kezdetén mindenképpen érdemes pár (játékbeli) napot arra szánni, hogy a maximumra fejleszd az izmaid, és az állóképességed, sokkal könnyebben tudod majd a küldetéseket teljesíteni. A konditermekben erőpróbák is várnak rád, melyeket teljesítve új mozdulatokat tanulhatsz.

IV.7.9.2.1. Bokszedző

Los Santosban menj a ganton-i konditerembe, és gyúrj addig, amíg az izomzatod 20%-ra nem növeled. Ha ez megvan, akkor menj a piros jelzéshez, ahol a bokszedző ácsorog. Megkérdi, hogy akarsz-e új mozdulatokat tanulni, adj neki pozitív választ. Ekkor meg kell küzdened vele, és ki kell ütnöd. Nem túlságosan nehéz feladat, ha egyszer sikerült megütni, akkor már addig tudod folyamatosan püfölni, amíg padlót fog. Miután kiütötted, megmutat három új mozdulatot.

IV.7.9.2.2. Harcművész

A 'The Green Sabre' küldetés teljesítése után bármikor ellátogathatsz a Cobra Martial Arts konditerembe. Ha még nem gyúrtad ki magad, erősíts addig, amíg az izomzatod 20%-ra nem növeled. Ha ez megvan, akkor menj a piros jelzéshez, ahol a harcművész ácsorog. Megkérdi, hogy akarsz-e igazi harcossá válni, adj neki pozitív választ. Ekkor meg kell küzdened vele, és ki kell ütnöd, vagy le kell lőknöd a szőnyegről. Nem lesz nehéz feladat, célozd be, és adj az arcának, kényszerítsd hátrálásra. Arra vigyázz csak, hogy le ne lépj a szőnyegről. Amikor sikerült kiütnöd, három új mozdulatot tanít neked.

IV.7.9.2.3. Kickbox edző

A ' Yay-Ka-Boom-Boom' küldetés teljesítése után bármikor ellátogathatsz a Below the Belt konditerembe. Ha még nem gyúrtad ki magad, erősíts addig, amíg az izomzatod 20%-ra nem növeled. Ha ez megvan, akkor menj a piros jelzéshez, ahol a kickbox edző ácsorog. Megkérdi, hogy akarsz-e új mozdulatokat tanulni, adj neki pozitív választ. Ekkor meg kell küzdened vele, és ki kell ütnöd. Nem túlságosan nehéz feladat, ha egyszer sikerült megütni, akkor már addig tudod folyamatosan püfölni, amíg padlót fog. Miután kiütötted, megmutat három új mozdulatot.

IV.7.9.3. Ammu-Nation erőpróba

A 'Yay-Ka-Boom-Boom' küldetések teljesítése után érdemes ellátogatni valamelyik nagyobb Ammu-Nationbe, hogy teljesítsd az erőpróbákat, és ezáltal különféle fegyverkezelési képességeid fejleszd. Az Ammu-Nationöket fekete pisztoly szimbólum jelzi a radaron és a térképen. Menj be, és lépj a piros jelzésbe, hogy a lőtérre kerülj. A lőtéren két kihívóval kell megküzdened, három menetben kell bizonyítanod, hogy te vagy a legjobb. Az első menetben három célpontra kell lőnöd, amik egyre messzebb helyezkednek el. A célpontokon található piros körökre kell célozz. Neked kell elsőként eltalálni az összes célpont összes részét. A második körben ugyanez a feladatod, annyi a különbség, hogy a célpontok messzebb jelennek meg, majd egyre közelebb jönnek. Csak akkor jutsz tovább, ha te nyersz. A harmadik körben mind a három résztvevő ugyanarra a célpontra tüzel. A célpont egy-egy része egy-egy pontot ér, az nyer, aki leghamarabb húsz pontot szerez. Az erőpróbát meg kell ismételned az összes fegyverrel.

Az erőpróbák során nem használhatod az automata célzást.

IV.7.9.4. Chiliad erőpróbák

A Chiliad erőpróbák azután érhetők el, miután eljutottál Badlandsbe. Az erőpróbák megkezdéséhez mountain bike-kal kell felmenned a Chiliad hegy tetejére reggel hét és délután hat között. Ezután hegyi bringa versenyeken kell összemérned a tudásod a kihívóiddal. Elsőként kell célba érj. Az erőpróbákat csak akkor kezdheted el, ha legalább 40%-os a biciklizési képességed, de érdemes először 100%-ra feltornászni, és csak utána belevágni. Az ellenfeleidet nem nyírhatod ki. Ha leesel a bicikliről, huszonöt másodperced lesz, hogy visszaszállj. Az erőpróbák befejezése után vissza kell tekerned a hegy tetejére, ha a következő erőpróbát meg szeretnéd kezdeni, vagy az aktuális erőpróbát újra meg szeretnéd próbálni.

IV.7.9.4.1. Scotch Bonnet Yellow Route
▷ Nehézség: 4/10
▷ Jutalom: -

Öt ellenféllel kell megküzdened. Elég nehéz verseny, az R1 lenyomásával éles kanyarokat tudsz venni. Nem érdemes ész nélkül teperni, inkább menj valamivel lassabban, és figyelj arra, hogy minden ellenőrző pontot érints lefelé menet. A kilencedik és a tizenötödik pont után kellemes egyenes következik, ha addig nem szerezted meg a vezetést, akkor itt a kínálkozó alkalom. Amikor leérsz a hegyről, tekerj ész nélkül a célig.

IV.7.9.4.2. Birdseye Winder Yellow Route
▷ Nehézség: 6/10
▷ Jutalom: -

A pálya eleje megegyezik az előzőével, de aztán elég kemény kanyarok következnek. A huszonegyedik és a huszonharmadik ellenőrző pontok között elég hosszú egyenes következik, használd ki, és törj az élre, ha addig nem tetted. Ezen a versenyen is fogd vissza magad, nem feltétlenül a leggyorsabb versenyző nyer.

IV.7.9.4.3. Cobra Run
▷ Nehézség: 7/10
▷ Jutalom: -

Csak két ellenféllel kell számolnod, de ez nem jelenti azt, hogy könnyebb lenne a dolgod. Sőt. Nem sokkal a verseny kezdete után egy pallón keresztül kell hajtanod, ha leesel, akkor vissza kell menned az elejéhez, és újra neki kell gyürkőznöd. Természetesen az ellenfeleid úgy mennek át rajta, mintha mindennap itt közlekednének. Menj ésszel, nem a sebesség dönti el a verseny kimenetelét. A pallós rész után több lehetőség is adódik a vezetés átvételére. A cél előtti utolsó ösvényen nagyon vigyázz, nehogy lezakózz.

IV.7.9.5. BMX erőpróba

A 'Big Smoke' küldetés teljesítése után menj a Glen Parknál található gördeszkás pályához. Ha 20%-nál magasabb a biciklizési képességed, akkor a nagy félcsőnél található BMX-re pattanva megkezdheted a BMX erőpróbát. Mindenesetre azt ajánlom, először tornászd fel a képességet 100%-ra, és csak utána próbálkozz az erőpróba teljesítésével.

Miután felpattantál a bringára, tíz másodpercet kapsz arra, hogy összeszedd a pályán található tizenkilenc fénykört. Amint megszerzel egyet, tíz másodperc adódik hozzá az idődhöz. A radaron, és a térképen piros jelzés mutatja a fénykörök helyét. A fényköröket bármilyen sorrendben összegyűjtheted. Kezd a földhöz közeli körök összeszedésével, így össze tudsz gyűjteni némi plusz időt, amit a magasabban, nehezebben elérhető körök megszerzésénél tudsz hasznosítani. Ha leesel a bringáról, huszonöt másodperced lesz arra, hogy visszaszállj.

IV.7.9.6. NRG-500

A 'The Green Sabre' küldetés teljesítése után vállalhatod el az NRG-500 erőpróbát. San Fierroban, az Easter Basin kikötőben találsz egy NRG-500-at, arra felpattanva a BMX-es erőpróbához nagyon hasonló feladatot kell megoldanod.

Miután felpattantál a motorra, tíz másodpercet kapsz arra, hogy összeszedd a pályán található tizennyolc fénykört. Amint megszerzel egyet, tíz másodperc adódik hozzá az idődhöz. A radaron, és a térképen piros jelzés mutatja a fénykörök helyét. A fényköröket bármilyen sorrendben összegyűjtheted. Kezd a földhöz közeli körök összeszedésével, így össze tudsz gyűjteni némi plusz időt, amit a magasabban, nehezebben elérhető körök megszerzésénél tudsz hasznosítani. Ha leesel a motorról, huszonöt másodperced lesz arra, hogy visszaszállj.

IV.7.9.7. Beat the Cock! azaz triathlon erőpróbák

Ha úgy érzed, hogy CJ már minden tekintetben verhetetlen, akkor tedd próbára a képességeit. A versenyek megnyeréséhez nagyon jó formában kell legyen, tehát nem lehet hájas; az izomzata, az állóképessége, az úszási, merülési és biciklizési képessége 100%-os kell legyen.

A triatlon három részből áll, először úsznod, majd biciklizned, végül futnod kell. Nyolc ellenfél próbál meg legyőzni, köztük a csirke ruhás fickó is, innen kapta a versenysorozat a nevét. A sorozat két versenyből áll, a feladat hasonló, de természetesen más helyszínen zajlanak.

IV.7.9.7.1. Santa Maria Beach
▷ Helyszín: a Santa Maria Beach-en található világítótorony
▷ Jutalom: 10000$

A verseny a tengerparton kezdődik. Először fuss a vízbe, és kezd úszni. Kövesd az ellenőrző pontokat. A Flint Intersection-höz jutsz hamarosan. Ott huszonöt másodperced lesz, hogy felpattanj egy bringára. A kék jelzést kövesd, az jelzi, hogy melyik a te biciklid. Ezután át kell tekerned a Back O' Beyond, Flint County, Whetstone, Angel Pine útvonalon egészen a Chiliad hegyig. A Missionary Hillhez érve ugorj le a bringáról, és kezdj el futni. Egészen a Missionary Hill tetejéig kell futnod.

IV.7.9.7.1.2. Fisher's Lagoon
▷ Helyszín: a kikötőben Palomino Creek-nél
▷ Jutalom: 20000$

A verseny elején Montgomery-ig kell elúsznod. Készülj fel arra, hogy az ellenfeleid az előző versenynél is jobban bírják a megpróbáltatásokat. Pattanj fel a bringára, és ezután egy elképesztően hosszú tekerés következik. Oszd be az erőd, szükséged lesz rá. Próbáld mindenképpen megszerezni a vezetést. A Hilltop Farm, Blueberry, Easter Bay Airport, San Fierro, Tierra Robada, Bone County, útvonalat kell követned egészen Las Venturasig. Amikor a Burger Shothoz érsz, ugorj le a bringáról, és kezd meg az utolsó szakaszt, a futást. Aránylag rövid távot kell lefutnod, a Four Dragons Casinoig.

IV.7.10. Áruszállítás

Az RS Haul feladatai Catalina 'Tanker Commander' küldetésének teljesítése után válnak elérhetővé. Flint Countyba, a szürke teherautó szimbólummal jelzett helyre, a piros jelzéshez kell eljutnod a megkezdésükhöz. A küldetések során szállítmányokat kell eljuttatnod a város különböző pontjaira. A küldetéseket speciális kitételek nehezítik, például az első és negyedik küldetés során meghatározott időre kell odaérned a célponthoz, a második, ötödik és hetedik küldetés során a törékeny szállítmány miatt extrém óvatosan kell vezetned. A harmadik, hatodik és nyolcadik küldetés még nehezebb, ekkor ugyanis illegális szállítmányt kell fuvaroznod, és három, illetve négy csillagos körözéssel kell megküzdened az út során. A feladatokat külön nehezíti, hogy a tréler elszabadulhat, és ilyenkor hatvan másodperc alatt kell újra rögzítened. A feladatok teljesítéséért járó jutalom csökken, ha ütközöl, vagy nem érsz időben a szállítmánnyal a célponthoz. Ha felrobban a teherautód, azonnal véget ér a küldetés.

IV.7.10.1. Első küldetés
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 1000$

Két percet kapsz az áru leszállításához. Rögtön a küldetés kezdetén nyomd meg a Start gombot, és a térkép segítségével tervezd meg a legideálisabb útvonalat. Mindenesetre tartsd észben, hogy egy trélert vontatsz, és azt nem veszítheted el. Ha nem érsz időben a célponthoz, a jutalom összege csökkenni kezd. Ha az összeg is elfogy, vége a küldetésnek. Ha odaértél, indulj vissza, és lehetőleg mentsd el az állást.

IV.7.10.2. Második küldetés
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 1500$

Nincsen megadva idő, viszont törékeny árut szállítasz, ha ütközöl, akkor csökken a jutalom értéke, ha sokat ütközöl, elveszted a küldetést. Mivel nem időre megy a küldetés, csak arra kell figyelned, hogy ne ütközz neki semminek, vezess tehát óvatosan, megfontoltan.

IV.7.10.3. Harmadik küldetés
▷ Nehézség: 8/10
▷ Jutalom: 2000$

A három küldetés típus közül a legnehezebb. Nincsen meghatározott idő, és ütközni is szabad, ellenben amint elindulsz, három csillagos körözést adnak ki ellened. Folyamatosan rendőrök lesznek a nyomodban, akik ráadásul megpróbálják a trélert leválasztani. Fontos, hogy ne hajts fel az autópályára. Bár a kisebb utcákon nehezebb lavírozni, és hosszabb lesz az út, de keskeny hely miatt a rendőrök nem tudnak melléd hajtani.

IV.7.10.4. Negyedik küldetés
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 3000$

Az előző küldetéshez képest sétagalopp. Öt perc alatt kell leszállítanod a rakományt. Nyugodtan menj az autópályán. Igazából elég könnyű feladat, csupán a traktorok nehezítik meg valamelyest.

IV.7.10.5. Ötödik küldetés
▷ Nehézség: 2/10
▷ Jutalom: 4000$

A második küldetéshez hasonlóan törékeny szállítmányt kell fuvarozz. Ugyanazt a taktikát kell követned, mint a második küldetés esetében. A küldetés egyetlen nehézségét az jelenti, hogy jóval nagyobb távolságot kell megtenned. Menj a főutakon, most nem szabad szűk utcákban lavíroznod.

IV.7.10.6. Hatodik küldetés
▷ Nehézség: 9/10
▷ Jutalom: 5000$

Igazából nem sokkal nehezebb, mint a harmadik küldetés, valamivel meszszebbre kell elszállítanod az árut, de a zsaruk nem lesznek keményebbek, mint előzőleg. Talán a traktorok, és egyéb lassú járművek megjelenése okozhat némi gondot. Hajts az autópályára, hogy minél gyorsabban oda tudj érni a célponthoz.

IV.7.10.7. Hetedik küldetés
▷ Nehézség: 3/10
▷ Jutalom: 7000$

A feladat a szokásos, most hat perced lesz az út megtételére. Tervezd meg az útvonalat, és figyelj arra, hogy ne ütközz túl sokat. Elég hosszú utat kell megtenned, nagyon kellemetlen, ha az utolsó métereken lobban lángra a járgányod.

IV.7.10.8. Nyolcadik küldetés
▷ Nehézség: 10/10
▷ Jutalom: 10000$

Ha az eddigi küldetések nehéznek bizonyultak, akkor most készülj fel a legrosszabbra. Amint elindulsz, négy csillagos körözést adnak ki ellened. Ez azt jelenti, hogy San Andreas összes rendőre a nyomodba ered. Rengeteg traktor, és egyéb lassú járgány megjelenése még tovább nehezíti a feladatot. Ráadásul egészen Las Venturasig kell eljutnod. Mielőtt elindulsz, nagyon precízen tervezd meg az utat. Csak annyit tudok javasolni, hogy ne veszítsd el a fejed, és ne tegyél kárt a kedvenc konzolodban.

Ha az összes feladatot teljesítetted, a cég megkezdi a pénztermelést, naponta 2000$-t zsebelhetsz be.

IV.7.11. Banda háborúk - területszerzés

A gettóban nincs kecmec, a területeket a bandák uralják. Sweet 'Doberman' küldetése után te is részt vehetsz a területért folyó küzdelemben. Ekkor a térképen megjelennek a bandák által uralt területek, a megfelelő színkódolással. A területetek megszerzéséhez az alábbiakat kell tenned.

Először is érdemes csak azután elkezdeni a bandaháborút, miután teljesítetted a mentős és járőrös küldetéseket, hogy az életerőd és páncélzatod maximum szintje az alap értéknél magasabb legyen. Szerelkezz fel fegyverekkel, lehetőleg Hitman szintre fejlesztett kétkezes SMG-vel, vagy AK47-tel. Ha úgy döntesz, hogy viszel magaddal néhány OGF bandatagot, akkor először verbuválnod kell egy csapatot. Ehhez keress a bandádhoz tartozó arcokat (a bandához tartozást a zöld ruhadarabok viselése jelzi), és célozz be egyet valamilyen fegyverrel. Ezután nyomd meg a le-, vagy fel nyílgombot. Ha a becélzott tag hajlandó segíteni, egy kijelző jelenik meg a bal felső sarokban, ami megmutatja, hogy milyen erős a csapatod. A tisztelet értékétől függ, hogy összesen mennyi srácot tudsz magad mellé állítani. Ha elég magas az érték, akkor akár hét emberrel indulhatsz hódító körutadra. Feltéve, hogy nem döntesz úgy, hogy egyedül vágsz neki. A bandatagok nem túl intelligensek, folyamatosan berohannak a tűzvonalba, és ha egy meghal, a tisztelet értéke csökkenni fog.

Ha mégis viszel magaddal néhány tagot, akkor keress egy megfelelő járművet (hét emberhez már busz kell), és indulhattok. Az embereidnek utasításokat adhatsz ki; a fel nyílgomb - kövessetek, le nyílgomb - tartsátok a pozíciót. Ha a két gombot egyszerre nyomod le, feloszlatod a csoportosulást. Vigyázz, nehogy túlságosan lehagyd őket, mert azzal automatikusan feloszlatod a különítményt.

Ha megérkezel az ellenséges területre, indulhat a móka. Ha különítménnyel érkezel, a társaid tesznek róla, hogy felhívják magukra a figyelmet, még a kocsikból is kirángatják az ellenséges banda tagjait. Ha egyedül vagy, akkor neked kell három-négy ellenféllel végezned a háború kirobbantásához. Ekkor megjelenik a "You have provoked a gang war" felirat a képernyőn, a terület vörösen villogni kezd, és rajtatok kívül mindenki eltűnik a környékről egy pillanat alatt. Három hullámban támadnak ezután az ellenséges banda tagjai. Harc közben nem hagyhatod el a területet, ha mégis, megjelenik egy "Get back into the war zone!" figyelmeztető felirat, majd egy kis idő múlva egy stopper. Miután lejár az idő, a program megfutamodásként értékeli a távolmaradásod. Térjünk is vissza gyorsan. Az első körben általában gyengébb, pisztolyos ellenfelek érkeznek. Ha mindenkit kinyírtál, a "You survived the first wave" felirat jelenik meg. Szedd össze az ellenfelek elszórt pénzét, lőszereiket, és vedd fel a megjelent életpont növelő szív ikont. A második hullám már keményebb, géppisztolyos ellenfelek érkeznek. Ha ezekkel is végeztél, szedd össze gyorsan, a harmadik hullám megérkezése előtt az elhullatott jóságokat. Ezután megérkezik a végső - AK-val, autóval megerősített - csapás. Ha sikerült megúsznod, és visszaverned a támadást, megjelenik a "Hood is yours!" felirat. A terület zöldre vált.

Az elfoglalt területekről sápot gyűjtesz, a pénz a Johnson háznál jelenik meg. Területszerzéskor növekszik a tisztelet értéke, és az elfoglalt területeken megjelennek az embereid is, ezzel elkerülheted, hogy a város különböző pontjain folyamatos golyózáporral fogadjanak az ellenfeleid.

A többi banda természetesen nem adja át egy szó nélkül a területét, megpróbálják visszaszerezni, ekkor az "Our 'hood is under attack!" felirat jelenik meg, a terület újra vörösen villog. Ilyenkor irány az adott környék, és nyírd ki a támadókat. Ha nem teszed, ugrik a terület, és csökken a tisztelet értéke.

Megjegyzés: amint elhagyod Los Santost (a Green Sabre küldetés után), ez a móka lezárul, a területek eltűnnek, és csak a visszatérés után (Return To Los Santos) tudod elérni ismét ezt a minijátékot. Az összes terület ellenséges bandák kezén van, tehát kezdheted elölről a területek megszerzését.

IV.7.12. Randizás

Szerencsére nem csak a küldetések során megismert lányokkal randizhatsz, rajtuk kívül még négy lánnyal köthetsz nagyon mély barátságot. Egyszerre több vasat is tarthatsz a tűzben, San Andreasban elég laza felfogású csajok élnek. Arról ismered meg a randizásra alkalmas csajokat, hogy kék nyíl lebeg a fejük felett. Ha megtalálod őket, menj oda, és próbáld meg felszedni őket. Meg kell felelned bizonyos kritériumoknak, minden lánynak más elvárásai vannak. Ha elsőre nem felelsz meg, elmondják, hogy miben kell változtatnod. Miután ez sikerült, menj vissza, és próbálkozz újra.

Miután randizni kezdesz egy lánnyal, a házánál tudod felkeresni, amit egy piros szív szimbólum jelöl a radaron és a térképen. Nem mehetsz látogatóba bármikor, amikor éppen kedved tartja, meghatározott időpontban keresheted fel őket. Ha otthon tartózkodnak, akkor látni fogod az autójukat, és egy piros jelzést a ház előtt. Ha randira szeretnéd hívni őket, akkor ehhez a piros jelzéshez kell sétálnod. Egy lánnyal csak egyszer randizhatsz egy nap.

Ha találkozgatsz egy lánnyal, a kapcsolatotok állását a statisztikák között található 'Achievements' menüben tudod nyomon követni. Itt egy százalékos érték jelenik meg, ami az első találkozáskor 10%, az első randi után 15%-ra változik. Az a feladat, hogy ezt az értéket 100%-ra tornászd fel. Ehhez sikeres randikat kell lebonyolítanod, ajándékokkal kell kedveskedned. Az érték nem csak nőhet, ha nem foglalkozol egy lánnyal, akkor ez az érték szép lassan csökkeni fog.

IV.7.12.1. Randevú típusok

Meghatározott randi típusokra mehetsz a csajokkal, a találka kezdetén automatikusan dől el, hogy éppen melyikre mész.

IV.7.12.1.1. Elmentek egy étterembe (Food Date)

Általában egy kapcsolat elején ez a fajta randi a leggyakoribb. A barátnőd kijelenti, hogy éhes, és szeretné, hogy elvidd valahova enni. Négy különféle helyre mehettek, ezek lehetnek gyorséttermek, diner-ek (a gyorsétteremhez képest családiasabb hangulatú éttermek), bárok, és éttermek. A térképen megjelenő helyek közül válaszd ki a legközelebbi kajáldát, ami lehetőleg megfelel a lány ízlésének. Ha olyan étterembe viszed, amit nem szeret, akkor sikertelenül végződik a randi. Azt se felejtsd el, hogy a lányoknak tetszened kell, és ha sokat eszel, akkor elkezdesz hízni.

IV.7.12.1.2. Elmentek táncolni (Dancing Date)

A barátnőd szeretne bulizni, el kell vinned egy klubba. A térképen megjelenő klubok közül válaszd ki a legközelebb esőt. Ha odaértek, menj a piros jelzéshez, és ekkor a 'Life's a Beach' küldetés során megtapasztalt táncolós

minijátékot kell teljesítened. Ha legalább négyezer pontot szerzel a tánc során, akkor sikeres lesz a randi, ha kevesebbet, akkor sikertelen.

IV.7.12.1.3. Kocsikázás (Driving Date)

Az előző randikon, mikor elviszed a barátnőd táncolni, vagy enni, vezetés közben elmondja majd, hogy a város melyik részeit szereti, melyiket nem annyira, és kitapasztalhatod, hogy milyen sebességgel szeret utazni. Így tudni fogod, hogy amikor kocsikázni indultok, merre, és milyen sebességgel érdemes vinni a barátnőd. A kocsikázás közben figyelned kell, hogy mennyire élvezi a dolgot a csajod. Ez függ attól, hogy a neki tetsző környéken autóztok-e, és attól, hogy a számára megfelelő sebességgel hajtod-e a járgányt. A lány kedvét jelző mérőt fel kell tornásznod a maximumra, és pár másodpercig meg kell tartanod ezt a szintet. Ha sikerül, akkor a csajod szól, hogy vidd haza, és sikeres lesz a randi.

IV.7.12.1.4. Szex (Sex)

Az előző típusú randik végződhetnek azzal, hogy elbúcsúzol és hazamész, de előfordulhat, hogy a csajod meginvitál egy kávéra. Ez attól függ, hogy a kapcsolatotok szintjét jelző százalékérték elég magas-e. Ha elég magas, akkor érdemes ágyba vinni a menyecskéket, mert így a randiért járó pont megduplázódik. Ha meghív, és nem mész be, az nem jár semmilyen negatív következménnyel.

IV.7.12.2. A kapcsolatot befolyásoló tényezők

Mivel fel kell tornásznod a kapcsolatotok szintjének értékét, nem árt, ha tudod, hogy mi minden befolyásolja azt.

- Randik:
  Sikeres randi: +5%
  Sikertelen randi: -5%

- Ajándékok:
  Virágok: +1%
  Dildó: +1%

- Egyéb:
  Sikeres csók: +1%
  Sikertelen csók kísérlet: -1%
  Szex: +5%

IV.7.12.3. Lányok

A játék során hat lánnyal randizhatsz. A következő részben található információk segítségével biztosan el tudod majd csábítani őket.

IV.7.12.3.1. Denise Robinson
▷ Követelményei: -
▷ Mikor van otthon: 00:00-tól 6:00-ig, 16:00-tól 00:00-ig
▷ Jutalom: 50%-nál vezetheted a zöld Hustler-jét, 100%-nál ad egy strici öltözéket

Denise lesz az első barátnőd a játék során, a 'Burning Desire' küldetés után ismerkedtek meg. Elég könnyű kielégíteni az igényeit. Nem számít neki, hogy milyen ruhában vagy, mennyire vagy izmos és hájas. Elég közel lakik az otthonodhoz, és a lakásához közeli helyekre kell elvinned, ha randiztok.

IV.7.12.3.1.1. Étterem
A házától néhány utcára található bárt szereti a legjobban, de nyugodtan viheted gyorséttermekbe is.

IV.7.12.3.1.2. Tánc
Los Santosban csak egyetlen klub van, vidd oda.

IV.7.12.3.1.3. Kocsikázás
Denise a lakása környékét szereti leginkább, és akármilyen lassan mehetsz, nem fog panaszkodni. Csak néhány utcányi hosszt kell oda-vissza megtenned, és máris a mennyekben érzi magát.

IV.7.12.3.1.4. Szex
Amikor a kapcsolatotok szintje meghaladja a 40%-os értéket, hamarosan beinvitál egy kávéra a házába.

IV.7.12.3.2. Michelle Cannes
▷ Követelményei: Magas háj érték (legalább 50%), magas szexepil
▷ Mikor van otthon: 00:00-tól 12:00-ig
▷ Jutalom: Használhatod a garázsát (olyan mint a Pay 'N' Spray, csak ingyen veheted igénybe), 50%-nál vezetheted a Monster Truck-ját, 100%-nál egy versenyző ruházatot ad.

Michelle San Fierroban él, először az autósiskolánál találkozol vele. Menj be oda, ahol az autósiskola feladatait tudod elvállalni, ott fog ácsorogni. Ha nincs ott, menj ki, majd menj vissza, előbb utóbb ott fogod találni. A garázsánál lakik, San Fierro északi részén.

IV.7.12.3.2.1. Étterem
Leginkább a bárokat szereti.

IV.7.12.3.2.2. Tánc
Csak egyetlen klub található San Fierroban, vidd oda, ha táncolni szeretne.

IV.7.12.3.2.3. Kocsikázás
Michelle szeret gyorsan kocsikázni, nyugodtan mehetsz akár teljes sebességgel is. Arra vigyázz csak, hogy ne nagyon ütközz neki semminek. Amíg elég gyorsan mész, az sem érdekli különösebben, hogy merre viszed.

IV.7.12.3.2.4. Speciális randi
Michelle szeret vezetni, ezért előfordulhat, hogy ő ül a volánhoz. Ebben az esetben a kamera cinematic módba vált, és csupán a rádióállomásokat tudod kapcsolgatni. Michelle pár percnyi kocsikázás után haza hajt, és sikeresen zárul a randi. Természetesen ez a randi is végződhet sikertelenül, például, ha kiszállsz a kocsiból, miközben Michelle vezeti.

IV.7.12.3.2.5. Szex:
Amikor a kapcsolatotok szintje meghaladja a 40%-os értéket, hamarosan beinvitál egy kávéra a házába.

IV.7.12.3.3. Helena Wankstein
▷ Követelményei: alacsony izomzati érték (25% körül), alacsony háj, magas szexepil
▷ Mikor van otthon: 00:00-tól 02:00-ig, 08:00-tól 12:00-ig, 14:00-tól 00:00-ig
▷ Jutalom: Hozzáférsz a szerszámaihoz, ezek között motoros fűrészt, lángszórót, molotov koktélt és pisztolyt is találsz. 50%-nál vezetheted a Banditoját, 100%-nál egy falusi öltözéket ad ajándékba.

Helena ügyvéd, aki egy farmon él, és szeret lövöldözni. Először Blueberryben találkozol vele, az Ammu-Nation tetején gyakorolja a lövészetet. A bolt bejárata mellett található lépcsőn tudsz feljutni a tetőre. Nincs ott mindennap, ha nem találod ott, akkor próbálkozz másnap újra. Ha hagyod, hogy megöljön, rögtön 10%-ra felmegy a kapcsolati szintetek, és ezt folytathatod addig, amíg felmegy 100%-ra. Ám ez csak egy programhiba, ha tényleg elkezdesz vele randizni, az érték visszaugrik 15%-ra. Flint Countyban található a farmja, amikor már randiztok, ott keresd.

IV.7.12.3.3.1. Étterem
Helena farmjához legközelebb a Los Santos Rodeo kerületében található egy étterem, ide vidd, ha enni szeretne.

IV.7.12.3.3.2. Tánc
Los Santosba és San Fierroba is viheted, mindkét város klubja aránylag

ugyanannyira messze található. Talán a Los Santosban található klub kicsit közelebb van.

IV.7.12.3.3.3. Kocsikázás
Helena elég lassan szeret kocsikázni, semmiképpen ne hajts túl gyorsan. A falusi jellegű környéket és a város szebb, kultúráltabb részeit kedveli. Érdemes a farmja körül elterülő környéken autókázni körbe-körbe.

IV.7.12.3.3.4. Szex
Ahogy a kocsikáznál is látszott, Helena konzervatív kislány. Addig nem is invitál kávéra, amíg a kapcsolatotok szintje meg nem haladja a 70%-os értéket

IV.7.12.3.4. Katie Zhan
▷ Követelményei: magas izom szint (75% körül), magas szexepil
▷ Mikor van otthon: 12:00-tól 00:00-ig
▷ Jutalom: ha kórházba kerülsz, megúszod ingyen, és minden fegyvered megmarad. 50%-nál vezetheted a fehér Romero-ját, 100%-nál kapsz egy ápoló egyenruhát.

Katie egy nővér, és San Fierroban él. Először a konditerem mellett található Avispa Country Club-nál találkozhatsz vele. San Fierro Paradise kerületében lakik, az autópálya mellett.

IV.7.12.3.4.1. Étterem
Vidd a lakásához közel eső diner-be, ha éhes.

IV.7.12.3.4.2. Tánc
Vidd a San Fierroban található klubba bulizni.

IV.7.12.3.4.3. Kocsikázás
Katie szeret lassan kocsikázni. Nem szeret a lakása körül autókázni, ezért messzebbre kell elvinned. Szép lassan kocsikázz vele, amíg olyan környékre nem értek, ami tetszik neki. Érdemes Chinatownba vinni, ami nincs olyan nagyon messze, és elég pár kört megtenni.

IV.7.12.3.4.4. Szex
Amikor a kapcsolatotok szintje meghaladja az 50%-os értéket, hamarosan beinvitál egy kávéra a házába.

IV.7.12.3.5. Barbara Schternvart
▷ Követelményei: magas háj érték (legalább 50%), magas szexepil
▷ Mikor van otthon: 00:00-tól 06:00-ig és 16:00-tól 00:00-ig
▷ Jutalom: ha elkapnak a rendőrök, ingyen elengednek, és minden fegyvered megmarad. 50%-nál vezetheted a Ranger-jét, 100%-nál kapsz tőle egy rendőr egyenruhát ajándékba

Barbara elvált rendőrnő, akinek két gyereke is van. Quebradosban, a Pay 'N' Spray melletti rendőrőrsnél találkozhatsz vele először. Annak ellenére, hogy rendőr, nem foglalkozik vele, ha elütsz valakit a kocsiddal. Úgy tűnik, hogy akár csak a filmekben szereplő rendőrök, Barbara is folyamatosan dolgozik. Amikor randira szeretnéd vinni, mindig az első találkozótok helyére, a rendőrséghez kell érte menned.

IV.7.12.3.5.1. Étterem
Barbara leginkább a diner-eket szereti, Quebradosban, aránylag közel a rendőrséghez találsz is egyet.

IV.7.12.3.5.2. Tánc
Mivel szinte a világ végén lakik, jó sokat kell kocsikázni Barbarával, ha táncolni szeretne. Elviheted Las Venturasba és San Fierroba is, mindkét város klubja nagyjából ugyanannyira messze található.

IV.7.12.3.5.3. Kocsikázás
Barbara szeret nagyon lassan kocsikázni. Szereti Quebrados környékét, szép lassan menj néhány kört vele.

IV.7.12.3.5.4. Szex
Amikor a kapcsolatotok szintje meghaladja az 50%-os értéket, hamarosan beinvitál egy kávéra a házába.

IV.7.12.3.6. Millie Perkins
▷ Követelményei: -
▷ Mikor van otthon: 12:00-tól 22:00-ig
▷ Jutalom: 35% körül felhív, és megkapod tőle a kártyáját, ha elmész a házához. 50%-nál vezetheted a rózsaszínű Club-ját.

A 'Key to Her Heart' küldetés teljesítése után Millie automatikusan a barátnőd lesz. Szerencsére nem kell felvenned a szadomazo cuccot, ha randira akarod hívni. Ha mégis abban az öltözetben mész hozzá, akkor speciális randiban lesz részed. Mindenképpen fel kell tornásznod a kapcsolatotok szintjét, mert meg kell tőle szerezned egy kártyát. Las Venturasban, a Prickle Pine kerületben lakik, oda kell menned, ha randira szeretnéd hívni.

IV.7.12.3.6.1. Étterem
Millie leginkább az éttermeket szereti, a házától aránylag közel található egy.

IV.7.12.3.6.2. Tánc
A Las Venturasban található Camel's Toe klubba vidd, ha táncolni szeretne.

IV.7.12.3.6.3. Kocsikázás
Nem lesz nehéz boldoggá tenned, hajts közepes sebességgel, és nagyjából akármerre viheted. Szereti a háza körül elterülő területet, elég, ha mész néhány kört a szomszédságában.

IV.7.12.3.6.4. Speciális randi
A speciális randihoz a szadomazo cuccban kell megjelenned nála. Ebben az esetben egyből a tárgyra térhettek, minden faxni nélkül rögtön beinvitál a lakásába.

IV.7.12.3.6.5. Szex
Amikor a kapcsolatotok szintje meghaladja a 40%-os értéket, hamarosan beinvitál egy kávéra a házába. Feltéve, hogy nem a szadomazo cuccban érkezel, mert akkor rögtön bejuthatsz a gyönyör kertjébe.

Némelyik lány házánál kétjátékos ikon található, ezekhez lépve kétjátékos küldetéseket kezdhetsz el. Második játékosként a csajod jelenik meg.

IV.7.12.4. Szexepil növelése - ruhák, sérók, tetkók

Ha meg akarsz felelni a lányok követelményeinek, illetve nagyobb tiszteletet akarsz kivívni, akkor adnod kell a külsődre. Ebbe beletartozik az is, mennyire vagy sportos, izmos, és az is, hogy milyen ruhát viselsz, milyen a frizurád, és hogy van-e tetkód. A szexepilre nem csupán a külsőd, de az általad vezetett járgány is nagy hatással van. Komoly ugrást jelent, ha egy sportos kinézetű, vagy ritka kocsi volánjához ülsz.

IV.7.12.4.1. Ruhák

A Vice Cityhez képest nagy változás történt a ruházatok terén. Most már nem csak egy-egy komplett ruházatot tudsz lecserélni egy másikra, hanem minden egyes ruharadarabot külön cserélgetni tudsz. Ráadásul több bolthálózat kínálatából válogathatsz kedved, és anyagi helyzeted szerint. Nem csupán ajánlott, hanem kötelező is a ruházatod cserélgetése. Egyrészt, hogy sokáig nem cserélsz ruhát, a járókelők szóvá teszik, hogy milyen büdös vagy. Másrészt, a szexepil, és a tisztelet szintjét nagyban befolyásolja, hogy milyen öltözékben jársz. Az alábbiakban az összes bolt kínálatát, és a ruhadarabok tiszteletre, és szexepilre tett hatását is megtalálhatod.

IV.7.12.4.1.1. Binco hálózat
Binco boltok: Los Santos - Ganton, San Fierro - Juniper Hill, Las Venturas - Emerald Isle és Harry Gold Parkway
A Binco boltokat Sweet 'Nines and AKs' küldetése után látogathatod.

Ruhadarab	Ára	Tisztelet	Szexepil
▶ Felsőtest			
White Tank	$10	2%	3%
Black Tank	$10	2%	3%
Green Hoody	$45	15%	5%
White T-Shirt	$15	0%	0%
L.S. T-Shirt	$10	0%	0%
Sharps T-Shirt	$20	2%	0%
Green Shirt	$40	15%	3%
Checkered Shirt	$20	3%	0%
Combat Jacket	$30	10%	0%
Eris T-Shirt	$35	15%	7%
Eris T-Shirt 2	$35	5%	7%
Track Top	$70	5%	9%
▶ Lábszár			
Black Boxers	$10	1%	1%
Heart Boxers	$12	1%	2%
Woodland Camo	$55	6%	1%
Urban Camo	$55	2%	1%
Gray Pants	$55	0%	1%
Olive Pants	$55	5%	1%
Sweat Pants	$60	3%	2%
Blue Jeans	$50	0%	0%
Track Pants	$70	5%	5%
Beige Pants	$35	1%	0%
Green Jeans	$60	15%	5%
Green Track Pants	$40	9%	2%
▶ Cipők			
Sandals	$15	0%	0%
Sandals & Socks	$20	0%	0%
Flip Flops	$15	0%	0%
Cowboy Boots	$100	1%	2%
Hi-Top Kicks	$50	2%	1%
Hi-Top Sneaks	$100	3%	2%
Green Low Tops	$50	3%	1%
Blue Low Tops	$50	1%	1%
Black Low Tops	$50	1%	1%
▶ Láncok			
Dogtags	$10	1%	0%
Africa Pendant	$12	1%	1%
▶ Órák			
Pink Watch	$15	0%	0%
Yellow Watch	$15	0%	0%
▶ Napszemüvegek			
Joke Glasses	$10	0%	0%
Joke Mask	$20	0%	0%
Eyepatch	$5	0%	0%
Red Rag	$50	1%	0%
Blue Rag	$50	1%	0%
Green Rag	$50	2%	0%
Black Rag	$50	1%	0%
▶ Fejfedők			
Red Rag Back	$25	1%	1%
Blue Rag Back	$25	1%	1%
Green Rag Back	$25	3%	2%
Black Rag Back	$25	1%	1%
Red Rag Front	$25	1%	1%
Blue Rag Front	$25	1%	1%
Green Rag Front	$25	1%	1%
Black Rag Front	$25	3%	1%
Watch Cap	$15	2%	0%
Trucker Hat	$5	0%	0%
Cowboy Hat	$10	0%	0%
Leopard Cowboy	$10	0%	0%

IV.7.12.4.1.2. SubUrban hálózat

Suburban boltok: Los Santos - Glen Park, San Fierro - Hashbury, Las Venturas - Creek

A SubUrban boltokat Sweet 'Nines and AKs' küldetése után látogathatod.

Ruhadarab	Ára	Tisztelet	Szexepil
▶ Felsőtest			
White Heat T	$35	5%	0%
Bobo Ape T	$115	17%	13%
Red Bobo T	$80	12%	12%
Base 5 T	$80	15%	12%
Suburban T	$60	15%	10%
Mercury Hood	$70	15%	10%
Base 5 Hood	$105	20%	14%
Rockstar Hood	$120	17%	15%
Vest & T-Shirt	$30	0%	0%
Green Windbreaker	$30	13%	5%
Black Windbreaker	$30	5%	5%
Rockstar Sweat	$60	10%	10%
▶ Lábszár			
Gray Shorts	$30	0%	0%
Olive Shorts	$30	5%	0%
Gray Chonglers	$50	2%	1%
Green Chonglers	$50	6%	0%
Red Chonglers	$50	6%	2%
Blue Chonglers	$50	2%	2%
Green Shorts	$30	0%	5%
Red Jeans	$60	0%	0%
▶ Cipők			
Black Hi-Tops	$55	2%	1%
Red Hi-Tops	$55	2%	1%
Orange Hi-Tops	$50	2%	1%
White Low-Tops	$70	2%	2%
Gray Low-Tops	$65	2%	1%
Black Low Tops	$65	2%	2%
White Hi-Tops	$80	3%	2%
Strap Sneakers	$80	3%	2%
▶ Láncok			
Silver Cuban	$200	2%	2%
L.S. Chain	$50	2%	0%
▶ Órák			
Face Watch	$70	1%	2%
Face Black	$120	2%	2%
▶ Napszemüvegek			
Red Tint	$200	1%	1%
Blue Tint	$220	1%	1%
▶ Fejfedők			
Red Cap	$40	1%	0%
Red Cap (Back)	$40	1%	0%
Red Cap (Side)	$40	1%	0%
Red Cap (Tilt)	$40	1%	0%
Red Cap (Up)	$40	1%	0%
Blue Cap	$40	1%	0%
Blue Cap (Back)	$40	1%	0%
Blue Cap (Side)	$40	1%	0%
Blue Cap (Tilt)	$40	1%	0%
Blue Cap (Up)	$40	1%	0%
Black Skully	$60	1%	0%
Green Skully	$60	3%	0%

IV.7.12.4.1.3. ProLaps

Prolaps boltok: Los Santos - Rodeo

A ProLaps boltot Sweet 'Nines and AKs' küldetése után látogathatod.

Ruhadarab	Ára	Tisztelet	Szexepil
▶ Felsőtest			
Rimmers Jacket	$150	10%	5%
R-Star Jacket	$200	10%	5%
Dribblers Vest	$30	7%	5%
Saint's Shirt	$30	7%	5%
69ers T-Shirt	$50	7%	5%
ProLaps T-Shirt	$50	7%	10%
ProLaps Black T	$50	7%	10%
Bandits Top	$70	7%	5%
Track Top	$85	10%	15%
Leisure Top	$30	0%	0%
Slappers Top	$150	5%	2%
Baseball T	$80	10%	5%
▶ Lábszár			
Track Pants	$100	5%	5%
Black Track Pants	$120	5%	5%
Blue Track Pants	$140	5%	5%
Ball Shorts	$60	5%	1%
Boxing Shorts	$60	5%	1%
Dribbler Shorts	$60	5%	1%
Leisure Pants	$50	0%	0%
▶ Cipők			
Mid-Top Sneaker	$115	5%	3%
Black Hi-Tops	$70	3%	2%
Blue Hi-Tops	$65	2%	2%
Green Hi-Tops	$60	5%	2%
Red Sneakers	$80	2%	3%
Blue Sneakers	$75	2%	2%
White Sneakers	$70	2%	2%
White Mid-Tops	$70	4%	2%
Black Mid-Tops	$70	4%	2%
Boxing Shoes	$70	0%	0%
▶ Láncok			
Stop Watch	$20	0%	0%
Saints Chain	$25	1%	0%
▶ Órák			
ProLaps White	$440	0%	1%
ProLaps Black	$700	1%	0%
▶ Napszemüvegek			
Aviators	$150	1%	1%
Sun Glasses	$150	2%	1%
▶ Fejfedők			
Green Cap	$40	1%	0%
Green Cap (Back)	$40	1%	0%
Green Cap (Side)	$40	1%	0%
Green Cap (Tilt)	$40	1%	0%
Green Cap (Up)	$40	1%	0%
Boxing Helmet	$80	0%	0%
Hockey Mask	$40	2%	0%
Fullface Helmet	$150	2%	1%
MotoX Helmet	$100	0%	0%
Helmut	$100	1%	0%

IV.7.12.4.1.4. Zip hálózat

Zip boltok: Los Santos - Downtown, San Fierro - Financial, Las Venturas - Emerald Isle és Starfish Casino

A Zip boltokat az 'Are you Going to San Fierro' küldetés teljesítése után látogathatod.

Ruhadarab	Ára	Tisztelet	Szexepil
▶ Felsőtest			
Blue Hoody	$65	5%	5%
Black Hoody	$65	5%	5%
Striped T-Shirt	$10	5%	5%
Brown Shirt	$40	5%	10%
Sky Blue Shirt	$40	7%	10%
Yellow Shirt	$40	7%	10%
Gray Shirt	$40	7%	10%
Plaid Shirt	$20	3%	0%
Cream Logo T	$35	0%	5%
Gray Logo T	$35	0%	5%
Jean Jacket	$90	10%	20%
Bowling Shirt	$70	7%	13%
▶ Lábszár			
Beige Khakis	$150	10%	7%
Olive Khakis	$150	10%	7%
Black Khakis	$150	8%	8%
Blue Khakis	$150	8%	7%
Beige Shorts	$80	6%	3%
Blue Shorts	$80	6%	3%
▶ Cipők			
Gray Boots	$125	5%	5%
Red Boots	$135	5%	5%
Brown Boots	$115	2%	4%
Hiking Boots	$110	4%	2%
▶ Láncok			
Leaf Chain	$100	2%	1%
Gold Chain	$350	2%	2%
▶ Órák			
Zip Blue	$100	2%	2%
Zip Gold	$220	2%	22%
▶ Napszemüvegek			
Black Shades	$100	2%	2%
Brown Shades	$150	2%	2%
▶ Fejfedők			
Black Sun Hat	$20	2%	2%
Plaid Sun Hat	$20	2%	2%
Cap	$40	1%	0%
Cap (Back)	$40	1%	0%
Cap (Side)	$40	1%	0%
Cap Tilted	$40	1%	0%
Cap Rim Up	$40	1%	0%

IV.7.12.2.1.5. Victim hálózat

Victim boltok: Los Santos - Rodeo, San Fierro - Financial, Las Venturas - Creek

A Victim boltokat a 'Green Goo' küldetés teljesítése után látogathatod.

Ruhadarab	Ára	Tisztelet	Szexepil
▶ Felsőtest			
Hooded Jacket	$75	17%	15%
Gray Jacket	$1620	20%	25%
Black Jacket	$300	10%	20%
Biker Jacket	$320	17%	15%
Chore Coat	$320	15%	10%
Hawaiian Shirt	$200	7%	13%
Blue Hawaiian	$300	7%	13%
Sports Jacket	$450	13%	7%
Madd Tagg T	$30	5%	5%
Green Tagg T	$30	5%	5%
Loc-Down T	$200	5%	5%
Loc-Down Vest	$300	5%	5%

▶ Lábszár			
Leather Pants	$875	8%	8%
Leather Chaps	$80	0%	0%
Gray Pants	$800	8%	10%
Black Pants	$800	8%	10%
Jean Shorts	$1000	9%	7%
▶ Cipők			
Cowboy Boots	$500	4%	5%
Biker Boots	$145	3%	3%
Snake Skin	$1000	5%	5%
▶ Láncok			
Silver Chain	$450	2%	1%
Gold Chain	$550	2%	2%
▶ Órák			
Gold Gnocchi	$1500	1%	2%
Silver Gnocchi	$3000	2%	2%
▶ Napszemüvegek			
Black Shades	$500	2%	2%
Green Tint	$400	2%	2%
▶ Fejfedők			
Red Beret	$900	1%	3%
Black Beret	$900	1%	3%
Black Cap	$40	2%	0%
Black Cap (Back)	$40	2%	0%
Black Cap (Side)	$40	1%	0%
Black Cap (Tilt)	$40	1%	0%
Black Cap (Up)	$40	1%	0%

IV.7.12.4.1.6. Didier Sachs

Didier Sachs boltok: Los Santos - Rodeo

A Didier Sachs boltot a 'Breaking the Bank at Caligulas' küldetés teljesítése után látogathatod.

Ruhadarab	Ára	Tisztelet	Szexepil
▶ Felsőtest			
Tweed Jacket	$5500	25%	25%
Red Jacket	$4000	23%	25%
Blue Jacket	$3000	22%	25%
Yellow Jacket	$6000	25%	25%
Tuxedo	$7000	20%	25%
Green Jacket	$5500	25%	15%
Letterman Top	$1525	15%	5%
▶ Lábszár			
Red Pants	$2000	9%	10%
Blue Pants	$2500	9%	10%
Yellow Pants	$4000	10%	10%
Tweed Pants	$3000	10%	10%
Tuxedo Pants	$3000	9%	10%
Green Pants	$1500	10%	6%
▶ Cipők			
Black Shoes	$2500	5%	5%
Brown Shoes	$1100	4%	5%
Spats	$350	5%	5%
▶ Láncok			
Cross Chain	$5000	2%	2%
Dollar Chain	$2000	2%	2%
▶ Órák			
Gold Crowex	$8000	3%	3%
Silver Crowex	$5000	3%	3%
▶ Napszemüvegek			
Black Shades	$600	1%	2%
Black Rim	$800	2%	2%
▶ Sapkák			
Dark Trilby	$300	3%	2%
Light Trilby	$300	3%	2%
Black Derby	$500	1%	2%
Red Derby	$600	2%	3%
Blue Derby	$600	2%	2%
Yellow Derby	$700	3%	2%
Green Derby	$550	3%	2%
Gray Boater	$800	3%	2%
Black Boater	$700	3%	2%

IV.7.12.4.2. Sérók

A játékban nem csupán a ruhád cserélgetheted, de a hajad is megváltoztathatod. Öt fodrász boltot találsz San Andreas területén, ezekhez kell betérned, ha új frizurát szeretnél. Az alábbi táblázatok segítségével a frizurák tiszteletre, és szexepilre tett hatását is megtalálhatod.

IV.7.12.4.2.1. Old Reece's Barber Shop

Los Santos - Idlewood

Frizura	Ára	Tisztelet	Szexepil
Cesar	$50	5%	15%
Cesar & 'Stash	$50	10%	10%
Cesar & Goatee	$100	10%	0%
Cesar & Beard	$50	10%	10%
Afro	$150	15%	10%
Afro & 'Stash	$200	20%	5%
Afro & Goatee	$300	20%	0%
Afro & Beard	$250	20%	5%
Flattop	$500	25%	25%
Jheri Curl	$350	5%	25%
Cornrow	$500	30%	30%
High Fade	$150	20%	20%

IV.7.12.4.2.2. Barber Shop

Los Santos - Playa del Seville

Frizura	Ára	Tisztelet	Szexepil
Cesar	$50	5%	15%
Red Hair	$200	10%	0%
Blue Hair	$200	10%	0%
Green Hair	$200	20%	0%
Bald Head	$10	10%	20%
Bald & 'Stash	$25	15%	15%
Bald & Goatee	$25	15%	10%
Bald & Beard	$50	15%	15%
Slope	$200	20%	10%
Mohawk & Beard	$250	10%	0%
Elvis Hair	$1000	0%	0%

IV.7.12.4.2.3. Barber Salon

Los Santos - Marina

Frizura	Ára	Tisztelet	Szexepil
Cesar	$50	5%	15%
Blonde Hair	$50	0%	15%
Pink Hair	$200	0%	0%
Blonde Afro	$300	15%	15%
Blonde Cornrow	$550	30%	30%
High Afro	$150	15%	0%
Wedge	$150	20%	20%
Detail Cut	$400	25%	30%
Groove Cut	$500	30%	30%
Mohawk	$200	20%	10%
Blonde Mohawk	$250	10%	15%
Pink Mohawk	$400	0%	0%

IV.7.12.4.2.4. Barber's Pole
San Fierro - Queens

Frizura	Ára	Tisztelet	Szexepil
Cesar	$50	5%	15%
Blonde Hair	$50	0%	15%
Pink Hair	$200	0%	0%
Blonde Afro	$300	15%	15%
Blonde Cornrow	$550	30%	30%
High Afro	$150	15%	0%
Wedge	$150	20%	20%
Detail Cut	$400	25%	30%
Groove Cut	$500	30%	30%
Mohawk	$200	20%	10%
Blonde Mohawk	$250	10%	15%
Pink Mohawk	$400	0%	0%

IV.7.12.4.2.5. Gay Gordo's Bouffant Boutique
Las Venturas - Boufon Boutique

Frizura	Ára	Tisztelet	Szexepil
Cesar	$50	5%	15%
Blonde Hair	$50	0%	15%
Pink Hair	$200	0%	0%
Blonde Afro	$300	15%	15%
Blonde Cornrow	$550	30%	30%
High Afro	$150	15%	0%
Wedge	$150	20%	20%
Detail Cut	$400	25%	30%
Groove Cut	$500	30%	30%
Mohawk	$200	20%	10%
londe Mohawk	$250	10%	15%
Pink Mohawk	$400	0%	0%

IV.7.12.4.3. Tetkók

A játékban a ruházatod, és a frizurád mellett a tetoválásaid is meghatározó szerepet játszanak a külsőd kialakításában. Három tetováló szalont találsz San Andreas területén, ezekhez kell betérned, ha tetováltatni szeretnél. Az alábbi táblázatok segítségével a tetkók tiszteletre, és szexepilre tett hatását is megtalálhatod.

Tetkó	Ára	Tisztelet	Szexepil
▶ Bal felkar			
Nation	$40	2%	2%
Grove	$40	2%	2%
▶ Bal alkar			
Gun	$50	2%	2%
▶ Jobb felkar			
Africa	$90	2%	2%
Cross	$70	2%	2%
▶ Jobb alkar			
Cross	$70	2%	2%
▶ Hát			
Grove St.	$150	3%	3%
Westside	$200	3%	3%
Los Santos	$150	3%	3%
Gun	$450	3%	3%
▶ Mellkas baloldal			
Gun	$50	2%	2%
Bullet	$90	2%	1%
▶ Mellkas jobb oldal			
Los Santos	$80	2%	2%
Los Santos	$45	2%	2%
Los Santos	$50	2%	2%
Los Santos	$100	2%	2%
Los Santos	$65	2%	2%
▶ Has			
Grove	$75	2%	2%
Grove	$125	2%	2%
Grove	$100	2%	2%
▶ Derék			
Angel	$450	3%	3%
Dagger	$350	3%	3%

IV.7.13. Szerencsejáték

San Andreasban nem csak az előző játékokban megismert módokon juthatsz pénzhez. Megjelentek a szerencsejátékok, melyek segítségével hatalmas vagyonra tehetsz szert, de persze akár nagy összegeket el is vesztheztsz. A kaszinók mellett több lehetőséged is van, ha szerencsejátékkal szeretnéd elütni az időt. A szerencsejáték képesség és a szerencséd értéke minden egyes fogadással, és játékkal növekszik, ennek eredményeképpen nagyobb tétekkel fogadhatsz, és nő a nyerési esélyed is. A szerencséd növeléséhez össze kell gyűjtened a patkókat is. A kaszinókban hitelt is kaphatsz, minél nagyobb a szerencsejáték képesség értéke, annál nagyobb összegű lehet ez a hitel. Így több pénzt nyerhetsz, de nagyobb tartozásba is verheted magad. Ha nem fizeted vissza a tartozásod, látogatók jelennek meg nálad, hogy rávegyenek a fizetésre.

IV.7.13.1. Blackjack
▷ Helyszín: Kaszinók
▷ Minimum tét: 100$
▷ Maximum tét: 1000000$

Azaz a huszonegyként is ismert kártyajáték. Aránylag egyszerű, a kapott kártyák értéke 21, vagy ahhoz minél közelebbi érték kell legyen. Akinek sikerül összehozni a 21-et az nyer, ha senkinél nincs 21, akkor a legközelebbi értéket összegyűjtött játékos nyer. Jelen esetben csupán az osztó ellen kell játszanod. Az ász 1 vagy 11 pontot is érhet.

Egy lapot látsz először. A következő lehetőségek közül választhatsz:

- Hit: kéred a következő lapot. Maximum ötöt kérhetsz egymás után.
- Stick: nem kérsz több lapot.
- Double: megduplázod a tétet.
- Split: Ha két ugyanolyan lapod van, szétválaszthatod őket, és mindkettőhöz kérhetsz további lapokat. Így megduplázhatod a nyereményt, ha sikerül összehozni két blackjacket egyszerre.

IV.7.13.2. ITB
▷ Helyszín: Los Santos - Downtown, Montgomery
▷ Minimum tét: 5$
▷ Maximum tét: -

Az ITB az 'Inside Track Betting' azaz a fogadóiroda rövidítése. Itt lovakra fogadhatsz, anélkül, hogy ki kellene menned a pályára. A játék kezdetén öt lovat, és az arányszámaikat látod a baloldalon. A jobb oldalon tudod elhelyezni a tétet, ami lehet 5$, 25$, 100$, 150$, 1000$, 5000$, és 10000$. A tét maximuma folyamatosan növekszik, minél többet nyersz. A verseny elindításához a Place Bet gombot kell választ. Általában a kisebb arányszámmal induló lovak nyernek. A 4/1 arányszám azt jelenti, hogy ha az a ló nyer, 100$-ra 400-at fizetnek.

Könnyen sok pénzhez juthatsz fogadással. Ehhez el kell hajtanod a fogadóirodába, és megtenned a tétet. Érdemes a nagyobb arányszámú lovakkal próbálkozni, hiszen ha nyernek, akkor jóval több pénzt kaszálhatsz. Ha nem nyersz, akkor töltsd vissza az előző állást, és próbálkozz újra.

IV.7.13.3. Pool azaz biliárd
▷ Helyszín: San Andreas bármelyik bárja
▷ Minimum tét: 50$
▷ Maximum tét: 100000$

A bárban menj a biliárdasztalhoz, és az ott állók egyikénél nyomd meg a Háromszög gombot. 8-as pool-t kell játszanod a kiválasztott ellenféllel.

A 8-as játékot egy fehér és 15 színes golyóval játsszák. A színes golyók két csoportra oszthatók: az egyik csoportot 1-7-ig teljesen színes, a másikat pedig felerészben színes, csíkos golyók alkotják. A golyókat háromszög alakban állítják fel, mégpedig úgy, hogy az elülső golyó a tőponton álljon. A játékot az a versenyző nyeri, aki - miután saját golyócsoportjából már minden golyót lyukba küldött szabályos lökéssel - a 8-as golyót is a bemondott lyukba löki.

IV.7.13.4. Roulette azaz rulett
▷ Helyszín: Kaszinók
▷ Minimum tét: 100$
▷ Maximum tét: 1000000$

A kaszinókban rulettet is játszhatsz. A rulett asztalon az 1-től 36-ig terjedő számok állnak három oszlopban, valamint a 0. Minden szám piros vagy fekete színű, kivéve a 0-t, ami zöld. A számok melletti mezők egyes számcsoportokat reprezentálnak. Ha mindenki megtette tétjét, megpörgetik a rulett kereket és beleejtenek egy golyót. Amikor a golyó megáll a 37 rekesz valamelyikében, az odaírt szám nyer. Az ennek megfelelő tétekre kifizetik a nyereményeket, a vesztes tétek a bankba kerülnek. Nem csak konkrét számra, vagy szám csoportra lehet fogadni, lehet fogadni a piros és fekete, páros és páratlan számokra, és számtalan egyéb játékot lehet megjátszani.

IV.7.13.5. Slots azaz félkarú rablók
▷ Helyszín: Kaszinók
▷ Tét: 1$, 5$, 10$, 20$, or 50$

A nyeréshez három egyforma szimbólum kell megjelenjen egymás mellett a pörgetés után. A szimbólumoktól és a téttől függően fizet.

IV.7.13.6. Video Poker azaz videó póker
▷ Helyszín: Kaszinók, bárok
▷ Tét: 1$, 5$, 25$, 50$, 500$, 1000$, 10000$

Kaszinókban és bárokban is találhatsz videó póker gépeket, és öt lapos pókert játszhatsz velük. A játék elindításakor látni fogod, hogy milyen lapokkal és téttel mekkora nyereményre számíthatsz.

IV.7.13.7. Wheel of Fortune azaz szerencsekerék
▷ Helyszín: Kaszinók
▷ Minimum tét: 100$
▷ Maximum tét: 1000000$

A kaszinókban szerencsekerék nevű játékkal is játszhatsz. Fogadnod kell, hogy melyik rekesznél áll meg a kerék, és ha sikerült eltalálni, akkor nyertél. A STAR fizeti a legnagyobb nyereményt.

IV.7.14. Egyéb minijátékok

San Andreasban számtalan helyen találsz különféle árkád játékokat. Ha szeretnéd elütni az időt valami egyszerűbb minijátékkal, kipróbálhatod az ügyességed a játékok segítségével.

IV.7.14.1. Duality

Asteroid jellegű játék. A fekete sziklák elpusztításáért tíz pontot kapsz, a fehér sziklákat nem szabad szétlőni, ha mégis szétlősz egyet, tíz pont levonódik. A fehér sziklákon áthajtva kapsz öt pontot, a feketéken áthajtva öt pont levonódik. Egy mérő jelzi, hogy mennyi sérülést szerezhetsz, egy másik, hogy mennyi hajtóerőt tudsz még felhasználni.

IV.7.14.2. Go Go Space Monkey

Egy oldalra scrollozós játék. A képernyőn megjelenő ellenfelekkel kell végezned anélkül, hogy sérülést szereznél. Három életed van a játék kezdetén.

IV.7.14.3. Let's Get Ready to Bumble

Felfelé kell haladnod a képernyőn, és eközben fel kell szedned a virágokat. A képernyő sarkán található szám jelzi, hogy mennyi virágot kell még összeszedned. Vigyáznod kell a tüskékkel, ha hozzáérsz egyhez, akkor elveszted egy életet. A virágokat meghatározott időn belül kell összegyűjtened. Ha sikerült, a következő szinten még több virágot kell összeszedned még kevesebb idő alatt.

IV.7.14.4. They Crawled From Uranus

A képernyőn megjelenő űrhajókat kell szétlőnöd. Az ellenséges űrhajók megpróbálnak eltalálni téged. Három életed van, ha mind elveszted, vége a játéknak.

IV.7.14.5. Két játékos küldetések

Ha két kontroller van csatlakoztatva, néhány küldetés erejéig még egy játékos csatlakozhat. A küldetéseket a 'két kis emberke' szimbólummal jelzett helyekre hajtva kezdheted el.

IV.7.14.5.1. Árokfutás (Two-Player Runaround)

A küldetések megkezdésekor CJ mellé választhatsz még egy karaktert. A két karakterrel hatalmas árokfutást végezhettek, nincsen meghatározott cél, azt csináltok, amit csak akartok. Mindez addig tart, amíg CJ meghal, vagy elkapják a rendőrök. Ezután CJ visszakerül oda, ahol elkezdtétek a küldetést.

IV.7.14.5.1.1. Los Santos
▷ Helye: Idlewood
▷ Választható karakterek: Prosti, nagytermetű OGS bandatag, kistermetű OGS bandatag, rendőr, Ballas bandatag, Triád bandatag
▷ Fegyverek: kés, hangtompítós, Tec-9, M4, shotgun

IV.7.14.5.1.2. San Fierro
▷ Helye: Kings
▷ Választható karakterek: Azték bandatag, tűzoltó, prosti, járókelő, szőke lány piros bikiniben
▷ Fegyverek: tűzoltó készülék, éjjellátó, hangtompítós, Tec-9, M4, Shotgun

IV.7.14.5.1.3. Desert
▷ Helye: Ammu-Nation El Quebradosban
▷ Választható karakterek: falusi lány, falusi fiú, seriff, kovboj, kopasz fickó, falusi fickó
▷ Fegyverek: Knife, Silencer, Tec-9, M4, Shotgun

IV.7.14.5.1.4. Las Venturas
▷ Helye: Royal Casino
▷ Választható karakterek: szadomazo lány, tűzoltó, turista, prosti, biztonsági őr, Elvis hasonmás
▷ Fegyverek: kés, hangtompítós, Tec-9, M4, shotgun

IV.7.14.5.1.5. Badlands
▷ Helye: Dillimore, Red Country
▷ Választható karakterek: falusi lány, falusi fiú, seriff, kovboj, kopasz fickó, falusi fickó
▷ Fegyverek: kés, hangtompítós, Tec-9, M4, shotgun

IV.7.14.5.2. Őrjöngés (Two-Player Rampage)

A feladatokat meghatározott idő alatt kell teljesítenetek. Sikertelen a küldetés, ha elfogy az idő, CJ meghal, vagy elkapják a rendőrök. A küldetés elvesztése, vagy befejezése után CJ visszakerül a kezdőponthoz.

IV.7.14.5.2.1. Los Santos
▷ Helye: Pershing Square
▷ Jármű: -
▷ Fegyver: Micro-SMG
▷ Feladat: Három perc alatt kell megölni tizenöt járókelőt.

IV.7.14.5.2.2. San Fierro
▷ Helye: China Town
▷ Jármű: Sentinel
▷ Fegyver: Micro-SMG
▷ Feladat: Három járművet kell felrobbantani három perc alatt.

IV.7.14.5.2.3. Desert
▷ Helye: Las Payasdas
▷ Jármű: Maverick
▷ Fegyver: Tec-9
▷ Feladat: Nyolc járművet kell felrobbantani három perc alatt.

IV.7.14.5.2.4. Las Venturas
▷ Helye: Camel's Toe
▷ Jármű: Buffalo
▷ Fegyver: Micro-SMG
▷ Feladat: Tizenöt járókelőt kell megölni három perc alatt.

IV.7.14.5.2.5. Badlands
▷ Helye: Montgomery
▷ Jármű: Sanchez
▷ Fegyver: Micro-SMG
▷ Feladat: Öt motort kell felrobbantani három perc alatt.

IV.8. Különleges kaszkadőrmutatványok: Unique Stunt Jumps

Az előző részektől eltérően az ugratások nem számítanak bele a 100%-os végigjátszásba. Minden ugratásért 500$ a jutalmad, tehát, ha végrehajtod mind a hetvenet, összesen 35000$ üti a markod. Mindenképpen érdemes motorral próbálkozni, leginkább az NRG-500-at tudom ajánlani. Nem csak gyors, de nagyon jól kezelhető motor, és a mutatványoknál sokszor nem annyira a repülés távolsága, mint inkább a pontos megérkezés számít.

IV.8.1. Los Santos és Red County

- 1. El Corona, a sínek mentén hajts kelet felé. A sín jobb oldalán hajts, amíg egy nagy farámpához érsz.
- 2. Idlewood, déli irányban kell hajtanod, majd a sín és az úttest között található beton ívet célozd meg.
- 3. Verona Beach, a tengerparttól északi irányba kell haladnod, az utca végén csak jobbra, és balra lehet kanyarodni, de az utcával pontosan szemben találsz egy lépcsőt, ezt célozd meg.
- 4. East Los Santos, északi irányban haladj a sín mellett, és a sín és az úttest között hajts a vasúti felüljáró lépcsőjére.
- 5. Ocean Docks, hajts dél-keleti irányba, és a híd aljában, a jobb oldalon keresd meg a kerítés mellett található földkupacot.
- 6. East Beach, a tengerparttól nyugati irányban, a harmadik utcában találsz egy felüljárót, annak a lépcsőjére kell felhajtanod.
- 7. Ocean Docks, a kikötőben dél felé hajtva egy fa rámpát találsz.
- 8. Los Santos International, a kifutópályáktól északi irányba haladva kiugrathatsz a reptérről egy ott hagyott lépcsőre hajtva.
- 9. Los Santos International, a két kifutópálya között keletre haladva hajts az irányjelző táblára (S, T8 és S betűk vannak ráfestve).
- 10. Ocean Docks, gyárterület, nyugati irányt, és az épület mellett található fém lépcsőt célozd be.
- 11. East Los Santos, a tengerparttól nyugati irányba hajts, amíg az utca végén egy beton-, és téglafal találkozásához nem érsz. A két fal között található lépcsőre hajts fel.
- 12. Market, keleti irányban haladva találsz egy házat, aminek a jobb oldalán egy hosszú lépcső várja, hogy ráhajts.
- 13. East Beach, keleti irányba haladj, a tengerpart felé, a beton korláton található hasadékon keresztül ugrass a tenger felé.
- 14. Ocean Docks, északi irányba haladva találsz egy széles betonlépcsőt.
- 15. Ocean Docks, ugyanott, déli irányban találsz egy ugyanolyan széles lépcsőt.
- 16. East Los Santos, haladj nyugat felé, a kosárlabda pálya jobb oldalán található kis lépcsőre hajts fel.
- 17. Mulholland Intersection, haladj északi irányba az autópályán, szembe a forgalomba, az autópálya bal oldalán találsz egy kis rámpát.
- 18. Mulholland Intersection, majdnem ugyanott újabb szabálysértés következik, most a másik irányba haladj a forgalommal szemben dél felé, és az út bal oldalán egy beton ugratót találsz.
- 19. Mulholland Intersection, ugyanott, az autópálya alatt, a felhajtó mellett, dél felé haladva a jobb oldalon találsz egy ugratót.
- 20. Rodeo, a Santa Maria Beach felé, déli irányba haladva egy füves buckán kell a tenger felé ugratnod.
- 21. Vinewood, nyugat felé kell hajtanod, a park bejárata mellett jobb oldalon hajts be a parkolóba, és ugrass át a házak felett.
- 22. Commerce, észak felé hajts a szervizúton, és a beton rámpán ugrass ki.
- 23. Montgomery Intersection, nyugat felé haladva juss el oda, ahol az autópálya le- és felhajtó ága egy-egy kör alakot ír le. A két elágazás között, ahol az út elfogy, ugrass a fák irányába.
- 24. Los Santos International, haladj a repteret megkerülő út tengerpart felé eső részén nyugati irányba, és ott a két sáv között találsz egy kis betonugratót.
- 25. Santa Maria Beach, kelet felé haladva a tengerparti sétány bal oldalán találsz egy keskeny, hosszú lépcsőt.
- 26. Red County, kelet felé haladj a földúton, amelynek a végén egy fa rámpa vár rád, aminek segítségével át kell repülnöd a folyón.
- 27. Dillimore, déli irányba fordulva ugrass ki a parkolóból az oda helyezett kis fa rámpa segítségével.
- 28. Palomino Creek, a 26-os ugratás után, fordulj vissza, és a félkész hídra hajtva ugrass vissza Red County felé.
- 29. Blueberry, a gyárterületen hajts fel a széles fémrámpára, ami egy tréler mellé van állítva.
- 30. Szintén Blueberry, a gyárterülettől észak felé a parkoló bal oldalán, a fal mellett találsz egy nagyon keskeny fém lépcsőt.
- 31. Blueberry Acres, a mezőgazdasági területen egy nagy fémpallóra kell felhajtanod, északi irányba fordulva.
- 32. Blueberry Acres, ugyanott, észak felé a (a terület déli oldaláról indulva számított) harmadik épületbe kell lehajtanod, és onnan egy rámpa segítségével kiugratnod.
- 33. The Panopticon, nem messze, nyugat felé az előző területről hajts a földúton észak felé, majd a földúttól balra, a földút és a betonút között található magas dombról ugrass a másik domb felé.
- 34. Blueberry, a 29-eshez hasonlóan, a gyárterületen fel kell hajtanod a széles fémrámpára, ami egy tréler mellé van állítva.
- 35. Red County, hajts nyugati irányba az öböl felé, majd a kereszteződésben ne kanyarodj semerre, egyenesen hajts fel a dombra, hogy átugrass az öböl felett.

IV.8.2. San Fierro

- 36. Santa Flora, a kocka alakú ház mellett bal oldalon ugrass le, déli irányba fordulva.
- 37. Juniper Hollow, az úton haladj észak felé, majd a végéhez érve ne állj meg, ugrass át a háztető felett.

- 38. Downtown, Michelle garázsa mellet baloldalon található lépcső.
- 39. Gant Bridge, észak felé haladva, a híd jobb oldalán található deszka palló.
- 40. Financial, nyugat felé haladj, az út végén hajts fel a két ház között található lépcsőre.
- 41. Doherty, a műhelyed mögötti területen található beton felhajtó.
- 42. Paradiso, az út bal oldalán található egy betonugrató.
- 43. Juniper Hollow, fordulj nyugat felé, és robogj a ház bal oldalán található beton rámpára.
- 44. Juniper Hill, hajts keletre, és az út bal oldalán található betonugratóról repülj a háromemeletes házak közé.
- 45. Calton Heights, fordulj kelet felé, és hajts fel sarkon található fémlépcsőre, erre felhajtva a kacskaringós út felé repülsz tovább.
- 46. Doherty, kelet felé haladva egy nagy konténer mellett találsz egy fém rámpát.
- 47. Easter Bay Airport, ugrass ki a reptér területéről a beton rámpa segítségével.
- 48. Easter Bay Airport, pár méterrel az előző helyszíntől ugyanaz a feladat, tehát ugrass ki a reptér területéről a beton rámpa segítségével.
- 49. Foster Valley, keletre, a reptér irányába kell hajtanod, és az út bal oldalán, a lebetonozott terület végén található beton rámpáról elrugaszkodva repülj át a felüljáró felett.
- 50. Doherty, a garázsodtól nem messze, déli irányba hajtva találsz egy kisebb lépcsőt.
- 51. Chiliad hegy, ugrass a fák közé a fapallóról.
- 52. Angel Pine, az udvarban található egy roncs autó, az oldalához fektetett fémpallóról ugrass az Ammu-Nation felé.
- 53. Whetstone, a homokos részen találsz egy dombot, nem messze az úttól.

IV.8.3. Las Venturas

- 54. Las Payasdas, fordulj kelet felé, és repülj át a kakas felett.
- 55. Las Payasdas, nem messze a kakastól egy nagyon kicsi lépcsőre kell felhajtanod, az üdítő automaták mellett, déli irányba.
- 56. Verdant Meadows, az elhagyott reptér végénél található utolsó repülőgép szárnyára kell felszáguldanod.
- 57. Arco del Oeste, a homokos terület déli része felé találsz egy rámpát, aminek segítségével át tudsz ugratni az öböl felett.
- 58. Valle Ocultado, hajts fel a faház oldalán található farámpára.
- 59. The Emerald Isle, menj a parkolóház tizedik emeletére, és ugrass ki a fa palló segítségével déli irányba.
- 60. The Emerald Isle tetején találsz két rámpát, hajts rá az egyikre.
- 61. The Camel's Toe oldalán található két széles lépcső, hajts fel az egyikre.
- 62. Majd a másikra.
- 63. Creek, a part felől haladj nyugati irányban, és hajts a ház mellett található faugratóhoz.
- 64. Redsands West, hasonló az előző helyszínhez, egy hát mellett található faugratóról kell elrugaszkodnod, északi irányba.
- 65. Julius Thruway North, kelet felé haladva, az autópálya bal oldalától nem messze található egy fapallókból összetákolt ugrató.
- 66. Redsands West, északi irányba fordulva hajts a nagy fémkonténerek jobb oldalán található faugratóhoz.
- 67. The Emerald Isle, menj a parkolóház hatodik emeletére, és ugrass ki a fa palló segítségével keleti irányba.
- 68. Randolph Industrial Estate, északi irányba fordulva az autópálya bal oldalán található egy fémkonténer, és mellette egy fémpallóból épített ugrató.
- 69. The Emerald Isle, az oldalán található egy fémpallóból épített ugrató.
- 70. The Emerald Isle tetején találsz két rámpát, hajts rá a másodikra.

IV.9. Fegyverek

Az előző részekhez képest a fegyverek terén is komoly változás történt. A fegyverek kezelésében egyre profibbá válhatsz, és ez nem a fegyver osztályokat, hanem a konkrét fegyvereket érinti. Három szint van: az alap Poor, a 10-30%-nál elérhető Gangster, és 100%-nál a Hitman. Minél többet használsz egy adott fegyvert, annál magasabb szinten tudod kezelni. Tehát jobban tudsz célozni, gyorsabban tudsz lőni, nagyobb távolságból is használni tudod az automata célzást, gyorsabban tudsz oldalazni, ha magasabb szinten tudsz kezelni egy fegyvert. Néhány fegyver - 9mm-es pisztoly, lefűrészelt csövű puska (sawn-off shotgun), Tec9 géppisztoly, mini-SMG - esetében, Hitman szintre érve képessé válsz a kétkezes fegyverhasználatra is. Ha fejleszteni szeretnéd a képességeid, akár bokrokra, táblákra, vagy járókelőkre is lövöldözhetsz, de érdemesebb ellenséges bandák tagjait, vagy rendőröket aprítani, így gyorsabban fejlődsz majd.

A lőfegyvereknél megjelent az automatikus célzás is. Az R1 lenyomásával tudod befogni az ellenfeleket. Ha többen állnak körülötted, akkor az L2 és R2 lenyomásával tudsz léptetni közöttük. Ahol nincs ilyen lehetőség, tartsd lenyomva az R1-et, és a jobb vagy bal karral mozgasd a célkeresztet, lövés: L1 vagy Kör. A leguggolás növeli a találati pontosságot, és van még egy új mozgás: amikor guggolsz és nyomva tartod az R1-et, a bal kar jobbra / balra mozdításával CJ az adott irányba oldalra gördül, ami igen hasznos, ha begyakorlod.

12 fegyverosztály van a játékban, CJ mindegyikből csak egy-egy készséget hordhat magánál, mint ezt a Vice Cityben már megszokhattuk. Ugyanúgy, mint ott, ha már van nálad egy, az adott típusba tartozó eszköz, az L1 megnyomásával cserélhetsz (a játék nem figyelmeztet erre, és nincs automatikus csere)!

IV.9.1. Hand (Kéz)

IV.9.1.1. Ököl
Ha semmilyen fegyver nincs nálad, még mindig meg tudod védeni magad egy-két jól irányzott ökölcsapással.

IV.9.1.2. Bokszer:
Nyomatékot ad az ütéseidnek.

- A gantoni házadtól kiinduló, nyugatra vezető kétsávost egy felüljáró keresztezi, ennek a tövében található egy
- A commerce-i 24/7 vegyesbolt melletti sikátorban

IV.9.2. Melee (Közelharci fegyverek)

IV.9.2.1. Baseballütő
Sweet harmadik küldetésében hozzájutsz egyhez. A kocsikból dühösen kipattanó, vagy egyéb akadékoskodó járókelőktől is szerezhetsz.

IV.9.2.2. Ásó
A játék kezdetén Ryder kertjében veheted magadhoz. Nagy pofonokat lehet vele osztani. A vidékiek előszeretettel használják.

Hol találhatsz:
- Panopticon középső részén, egy kopottas viskó mellett
- Blueberry és Montgomery között, Fern Ridge déli részén, az erdőben
- Palomino Creek dél-nyugati sarkában, egy sírban

IV.9.2.3. Biliárddákó
Kellemes, csattanós szerszám.

Hol találhatsz:
- Blueberry-ben az étteremmel szemben

IV.9.2.4. Katana
A Kill Bill óta hatalmas divat, ráadásul valóban hatásos, és látványos fegyver. Bár nem Hattori Hanzo, de azért érdemes egyet magadnál tartani.

Hol találhatsz:
- El Coronaban, a 24/7-től keletre található fakerítés mögött

IV.9.2.5. Golfütő
Egy golfautóba ülve találhatsz (pl. a filmstúdióban van egy - Vinewood, LS).

IV.9.2.6. Nightstick (gumibot)
A zsaruknál, illetve a rendőrőrsökön találhatsz.

Hol találhatsz:
- Los Sepulcros temetőjéhez közeli filmstúdió őrkunyhójánál

IV.9.2.7. Kés
A lopakodós küldetések elengedhetetlen eszköze. Az áldozat mögé lépve két lehetőséged van, átvághatod az ellenfeled torkát (Háromszög), esetleg hidegvérrel leszúrhatod (Kör). OG Loc második küldetésében kapsz egyet.

Hol találhatsz:
- Los Santos: Marketen, az All Saints General Hospital mögötti rámpán

IV.9.2.8. Motoros fűrész
Nehéz, de hatásos aprító eszköz. Bár fát nem kell hasogatnod (talán a következő részben), de jó használ veheted, ha szorult helyzetből kell kivágnod magad. Háromszöggel döfő, Körrel lendítő mozdulatokra képes.

Hol találhatsz:
- Ocean Docks délnyugati oldalán, a kőmólón
- A willowfield-i Ammu-Nationtől nyugatra, a szeméttelepen található nagy konténer mögött

IV.9.3. Pisztolyok

IV.9.3.1. Pistol (9mm-es)
▷ Ammu-Nation ár: 200$

Gengszterszint: 10%, Hitman esetén egyszerre kettőt is használhatsz. Kezdésnek találsz egyet Sweet háza mögött: menj a kosárpályára, innen a hátsó kertbe, balra, hátul, a sarokban megtalálod a fegyvert. A zsaruknál és a bűnözőknél is ilyen van.

Hol találhatsz:
- Santa Maria Beach, a mólótól jobbra, az életmentők épületénél
- A Las Colinasba vezető út déli oldalán, a két ház közötti üres telken

IV.9.3.2. Desert Eagle
▷ Ammu-Nation ár: 1200$

Gengszterszint: 20%, tízszer erősebb normál társánál (kaliber: .50).

Hol találhatsz:
- Ocean Docks-tól észak-keletre található rövid, kanyarodó homokos partszakaszon, a kerítés mellett
- Lil' Probe Inn-nél a lakóautó park közepén

IV.9.3.3. Silenced 9mm (hangtompítós)
▷ Ammu-Nation ár: 600$

Gengszterszint: 20%, ötször erősebb normál társánál, és segítségével csendben végezhetsz ellenfeleiddel.

Hol találhatsz:
- Los Santos-ban a Conference Centernél, a konferencia épület háta mögött

IV.9.4. Puskák (Shotguns)

IV.9.4.1. Shotgun (sima puska)
▷ Ammu-Nation ár: 600$

Kétcsövű, gengszterszint 20%. Az ellenségeid nagy része ezt használja.

Hol találhatsz:
- A Los Santos Police Department felső emeletén

IV.9.4.2. Sawn-off shotgun (lefűrészelt csövű)
▷ Ammu-Nation ár: 800$

Gengszterszint: 20%, Hitman elérésekor kettőt használhatsz, a legjobb fegyver, ha a közeledben álló ellenfelekkel kell gyorsan végezned.

Hol találhatsz:
- Vinewood (LS) filmstúdiójának területén, az egyik épület mögött
- A Johnson háznál, miután átfújtad mind a száz graffitit

IV.9.4.3. Combat shotgun
▷ Ammu-Nation ár: 1000$

A legerősebb puska, egy Spaz-12 automata. Gengszterszinthez 20% kell.

IV.9.5. Géppisztolyok (Machine Guns, SMGs)

IV.9.5.1. Tec-9
Ammu-Nation ár: 300$

Gyenge, de hatásos. Gengszterszint: 10%, Hitmannel kettőt használhatsz.

Hol találhatsz:
- Sweet házának tetején
- A Johnson háznál, miután átfújtad mind a száz graffitit
- Blueberry-ben, a SpandEx-el szemközti utcában

IV.9.5.2. Micro-SMG (Micro-MP5, Uzi, Machine Pistol)
▷ Ammu-Nation ár: 500$

Gyorsabb, és valamivel erősebb, mint a Tec-9. Gengszterszint: 10%, szintén lehet belőle kettőt használni.

Hol találhatsz:
- A Johnson háztól keletre, a csatornánál
- Az East Beach közepén található parkolóház legfölső emeletén

IV.9.5.3. MP5
▷ Ammu-Nation ár: -

A legjobb géppisztoly, nincs ellenfele. Gengszterszint: 30%. Ellenségeid is ilyet használnak, így beszerzése nem nehéz.

Hol találhatsz:
- Las Colinasban, a városszéli, alagút feletti utolsó "mediterrán" ház felső teraszán (a Jefferson Hoteltől északra).

IV.9.6. Támadó fegyverek (Assault Rifles)

IV.9.6.1. AK-47
▷ Ammu-Nation ár: 3500$

Ahogy az a Jackie Brown-ban is elhangzik, az AK-47 nagyon kedvelt fegyver a bandák körében. Nem véletlen, gyors, közép-, és hosszútávon meglehetősen pontos. Gengszterszint: 30%, Hitman szinten biztos a fejlövés.

Hol találhatsz:
- Blueberry, a Fleischberg sörgyár sarkában
- Mulholland, a Roboi's Food Mart mögött
- Ocean Docks, a raktárban, a lépcső mögött
- Vinewoodban az Interglobal Studios észak-nyugati sarkában

IV.9.6.2. M4
▷ Ammu-Nation ár: 4500$

Nagyon gyors, még az AK-nál is jobb, pontosabb fegyver. A legtöbb küldetéshez, és a banda háborúkhoz ideális szerszám. Gengszterszint: 20%.

Hol találhatsz:
- Los Santos repterén, a kifutópálya végénél

IV.9.7. Puskák (Rifles)

A kategória fegyvereihez tartozó képességek nem fejleszthetők. Csak egyhelyben állva tudsz tüzelni velük, és nem használhatod az automata célzást sem.

IV.9.7.1. Rifle
▷ Ammu-Nation ár: 1000$

Közepes hatótávolságú, pontos fegyver. Két lövéssel tudod leteríteni az ellenségeid.

Hol találhatsz:
- Los Santos felett, Red Country területén, az adótorony mögötti villa úszómedencéje előtt
- A Mulhollandben található hídtól nyugatra található ház mögött

IV.9.7.2. Sniper Rifle
▷ Ammu-Nation ár: 5000$

A lopakodós küldetések másik elengedhetetlen eszköze, a játék egyik legjobb fegyvere. Nagy távolságról is pontosan célozhatsz vele, még azelőtt leszedheted az ellenfeleid, mielőtt egyáltalán rádöbbennének, hogy ott vagy. Az R1 lenyomásával nézhetsz a távcsövébe, az R2/L2 gombokkal zoomolhatsz. Ha guggolsz, még pontosabban tudsz célozni.

Hol találhatsz:
- Vinewoodban, a Country Clubtól délre található Interglobal Television lépcsőjének tetején
- Jeffersonban, a County Hospital legmagasabb pontján
- Mulhollandben, a Pay 'N' Spraytől északra található fehér lakóház tetején

IV.9.8. Nehéztüzérség (Heavy Artillery)

A puskákhoz hasonlóan a kategória fegyvereihez kapcsolódó képességeket nem tudod fejleszteni. Ráadásul használatuk közben nem tudsz leguggolni. Nagyon kevés található belőlük San Andreas területén, Mike Torreno küldetéseinek teljesítése után a házánál találhatsz majd mindegyikből.

IV.9.8.1. Flamethrower (Lángszóró)
▷ Ammu-Nation ár: -

Hatásos fegyver a közeledben álló ellenfelek ellen, mindenesetre óvatosan használd, nehogy magadban tegyél kárt. Elég kevés található San Andreasban belőle, azok is inkább vidéken.

Hol találhatsz:
- Shady Creekben, a folyó patkója és a földút villája közötti erdőben
- Flint Country területén, a nagy S-kanyar felett, a sínek túloldalán lévő kis kempingben

IV.9.8.2. Heat-Seeking Rocket Launcher (HS-RPG, hőkövetős rakétavető)
▷ Ammu-Nation ár: -

Ha helikopterekkel kell megküzdened, ez a te fegyvered. R1-gyel kell befognod a célpontot, majd ha vörösre vált, mehet a menet. Nagyon kevés van belőle, ha találsz egyet, tedd el jól.

Hol találhatsz:
- SF, a reptér észak-keleti felén, a parton

IV.9.8.3. Minigun
▷ Ammu-Nation ár: -

A nevével ellentétben egyáltalán nem egy kicsi szerkezet. Iszonyatos pusztítást tudsz végbevinni vele. Használata közben nem tudsz mozogni. Sajnos ebből is nagyon kevés található San Andreas területén.

Hol találhatsz:
- SF, a Las Venturas felé vezető vasúti híd San Fierrohoz közelebb eső oldalán
- Tierra Robada, Mike Toreno házában

IV.9.8.4. Rocket Launcher (RPG, rakétavető)
▷ Ammu-Nation ár: -

Sose felejtsd el, hogy ezzel a szerkezettel tőled távolabb eső ellenfeleket, járműveket célozz be, csak akkor lőjél a közeledbe, ha jetpack nélkül szeretnél repülni. R1-gyel foghatod be a célt, majd a Kör gombbal kell lőni.

Hol találhatsz:
- LS, a Glen Park melletti átjáróval kettéosztott háztömb sztráda felőli épületének tetején.
- Tierra Robada, Mike Toreno házában
- Las Venturas repterén, a terminál déli oldalán, a konténerek között

IV.9.9. Gránátfélék

Ide tartoznak azok a rombolásra alkalmas eszközök, amit hanyag dobással juttathatsz az ellenfeleid közelébe. A kezelésükkel kapcsolatos képességed nem fejlesztheted. A tűzgomb lenyomásának hosszúságával tudod megadni a dobás távolságát és ívét.

IV.9.9.1. Grenade
▷ Ammu-Nation ár: 300$

A gránátot csak akkor használd zárt helyen, ha fedezékből támadsz.

Hol találhatsz:
- LS, East Beach közepén, a parkoló harmadik emeletének észak-keleti sarkában
- LS, Idlewood, a 24-Hour Motel második emeletén
- Rockshore East, a vasúti sín keleti oldalán található ház tetején

IV.9.9.2. Tear Gas (Könnygáz)
▷ Ammu-Nation ár: -

Zárt helyen is használhatod, ugyanis CJ-re nem hat a könnygáz.

Hol találhatsz:
- LS, Downtown, az operaház lépcsőjén

IV.9.9.3. Molotov-koktél
▷ Ammu-Nation ár: -

A jó öreg Molotov-koktél veszélyes szerszám, próbáld meg minél messzebbre hajítani, nehogy bajod essen.

Hol találhatsz:
- LS, a Johnson házban, miután átfújtad az összes graffitit
- LS, East Los Santos, a Rodriguez Iron Works északi oldalán található sikátorban
- Red County, Palomino Creek, a könyvtár tetején

IV.9.9.4. Satchel Charges
▷ Ammu-Nation ár: 2000$

Távirányítós, tapadós robbanótöltet. Elsőre nem tűnik túl egyszerűnek a használata, de egy kis gyakorlással hamarosan mesterien bánsz majd vele. Közelről kell a célpontra dobnod, majd biztonságos távolságba menekülve már robbanthatod is.

Hol találhatsz:
- Red County, az Inside Track északi oldalán található sikátorban
- Az Avispa Country Club épülete mögött

IV.9.10. Kézi kézségek

IV.9.10.1. Porral oltó
Szokás szerint R1 lenyomásával tudsz célozni. A tűz fészkét, azaz az alsó részét kell céloznod. Kevésbé békés célokra is használhatod.

Hol találhatsz:
- Whetstoneban, a benzinkút melletti épülettel szemben
- Easter Basinban a benzinkút mellett
- Valle Ocultadoban a benzinkút mellett

IV.9.10.2. Fényképezőgép
Fényképeket készíthetsz vele. R1-gyel célozz, R2 és L2 a zoom, Kör gomb lenyomásával próba, az L1 lenyomásával maradandó (memória kártyára mentett) felvételt készíthetsz. A játék indulásakor találsz egyet a Johnson ház hálószobájában, a további helyekkel, és a fényképezőgéppel kapcsolatos további feladatokról a **"Titkok nyomában, speciális ikonok"** fejezetben olvashatsz.

IV.9.10.3. Festékspray
A graffitizéshez kell (lásd külön), de fegyverként is használható. R1 célzás, Kör tűz. A szülői ház hálójában, vagy házatok mellett, a zálogház (Pawn Shop) tetején találsz pótlást. Lásd még: **"Titkok nyomában, speciális ikonok"** fejezet ide vonatkozó része.

IV.9.11. Gifts (Ajándékok)

IV.9.11.1. Flowers (Virágcsokrok)
A randizás, és a kapcsolat építés egyik fontos eszköze. Kész csokrokat találsz San Andreas területén, főleg benzinkutaknál, parkokban, temetőkben. Az L1-gyel kell átadni kiválasztottunknak, R1-gyel fegyverként lehet használni. Csak rosszul sikerült randik lezárásához ajánlom ezt a verziót.

IV.9.11.1.1. Los Santos

- Las Colinas: a virágágyásban, nem messze az autósbolttól.
- Glen Park: a Glen Park keleti oldalán.
- Little Mexico: a lekerített járdától nem messze, az udvarban.
- Little Mexico: a kocsimosónál, az üdítőautomata mellett.
- Verdant Bluffs: a toronyhoz közeli virágágyásban.
- Verona Beach: a chili dog árussal szemben.
- Dillimore: a dombon, a faház mellett.
- Temple: a 'Los Sepulcros' küldetés során megismert ravatalozónál.
- Rodeo: a kacskaringós útnál.

IV.9.11.1.2. Badlands

- Flint County: az RS Haul-hoz közeli benzinkútnál.
- Flint Intersection: a Richman felé tartó út kacskaringós részénél.
- Beacon Hill: közel a sínekhez.
- Beacon Hill: a domb tetején található kacskaringós útnál.
- Flint Intersection: a '69 truck stop' mögött.

IV.9.11.1.3. San Fierro

- Easter Basin: a benzinkútnál.
- Easter Basin: a romos útnál.
- Foster Valley: egy virágágyásban.
- Carlton Heights: az egyik lejtőn.
- Missionary Hill: a hajtűkanyarnál.
- Juniper Hill: Xoomernél, az üdítőautomata mellett.
- Santa Flora: egy kert végében.
- Ocean Flats: egy szemetesnél.
- Palisades: a tónál.
- Palisades: az elülső kertnél.

IV.9.11.1.4. The Desert

- Gant Bridge: a híd legészakibb pillérénél.
- Tierra Robada: a világítótoronytól keletre.
- Tierra Robada: az út melletti fal mögött, északra San Fierro kikötőjétől.
- Valle Ocultodo: a vízparti háznál.
- Tierra Robada: a Sherman gáttól észak-nyugatra található fahíd alatt.
- Sherman Dam: a gát nyugati tornyánál.
- Tierra Robada: Las Barrancastól délre, egy fém híd alatt.
- Tierra Robada: Toreno házától nyugatra.
- Tierra Robada: Toreno házánál a víz alatt.

IV.9.11.1.5. Las Venturas

- Julius Thru Way East: Crash barrier.
- Las Venturas: a benzinkútnál.
- Come-A-Lot: a kápolnánál.
- Julius Thru Way East: a ruhakölcsönző ajtajánál.
- The Emerald Isle: a benzinkútnál.
- Royale Casino: egy virágágyásban.
- Rockshore West: az elülső kertben.
- Prickle Pine: a virágágyás mellett.
- Yellow Bell Golf Course: a virágágyásnál.
- Redsands West: a kerttel szemben a fák között.

IV.9.11.2. Dildo
Fegyverként is használható szexuális segédeszköz. Akár ajándékba is adhatod a csajaidnak, de ezt csak komolyabb kapcsolat (50-60%) esetén ajánlom.

Hol találhatsz:
- LS, Pershing Square, Police Department, a zuhanyzóban

IV.9.11.3. Sétapálca
Érdekes ötlet, hogy sétapálcával kedveskedj egy randin... Mindenesetre ajándékba is adhatod, és verekedésnél is felhasználhatod.

Hol találhatsz:
- LS, a VINEWOOD felirat mögött
- LS, Rodeo, a Victimmel szemben

IV.9.12. Egyéb tárgyak (extrák)

IV.9.12.1. Jetpack
Nem kell repülőgépet, helikoptert szerezned, ha repülni akarsz. Ennek a hátra csatolható alkalmasságnak a segítségével tudod legkönnyebben összeszedni a magasabb helyekre elrejtett okosságokat. A "Green Goo" küldetés teljesítése után a rendelkezésedre áll az elhagyott reptéren.

IV.9.12.2. Ejtőernyő
Valószínűleg nagyon tetszeni fog az ejtőernyőzés, de ha nem, akkor is jól be kell gyakorolnod, pár küldetést csak a levegőből érkezve, pontos landolással tudsz megoldani. Ha találsz egyet, fel kell szednod, válts rá, hogy megjelenjen CJ hátán, ugorj a semmibe, majd nyomd meg a Kör gombot az ernyő nyitásához. Ezután a bal analógkarral tudod megváltoztatni az ereszkedés irányát.

Hol találhatsz:
- Bone County, a Big Eartől délre található rádiótorony tetején
- Bone County, az Arco Del Oeste tetején az egyik kunyhóban
- A Chiliad hegy tetején
- Las Venturas, az Emerald Isle tetején

IV.9.12.3. Éjjellátó
Manapság már nem készül olyan játék, amiben ne lenne éjjellátó szerkezet, így most már a San Andreasban is használhatsz ilyet. Segítségével a sötétben is remekül látsz. Ki/bekapcsolás a Kör gombbal történik.

Hol találhatsz:
- Bone County, Restricted Area, a terület észak-nyugati sarkában található őrtorony tetején, a "Breaking the Bank at Caligula's" küldetés teljesítése után.

IV.9.12.4. Hőérzékelő szemüveg
Az éjjellátó mellett hőérzékelős szemüveget is használhatsz, a "Black Project" küldetés teljesítése után jelenik meg Madd Dogg házában, a TV mellett.

Hol találhatsz:
- Bone County, a Big Eartől délre található rádiótorony mellett

IV.10. Titkok nyomában, speciális ikonok

Az eddigi részekben gyűjtött titkos csomagok helyett most sokkal komplexebb megoldást választottak a játék fejlesztői. Négy csoportra osztották a titkos gyűjteni-, és tennivalókat. Át kell fújnod Los Santosban az ellenséges bandák száz graffitijét, ötven fotót kell készítened San Fierroban, Las Venturasban ötven szerencse patkót kell megtalálnod. Emellett San Andreas egész területén elrejtett ötven kagylót is meg kell találnod.

Ha elkezded összegyűjteni, megoldani valamelyik csoportot, akkor érdemes a végére járni anélkül, hogy belekezdenél egy új feladatba. Ha nem így teszel, akkor könnyen összezavarodhatsz, elveszthetted a fonalat. Az alábbi útmutatások, és térképek segítségével persze ez elkerülhető.

IV.10.1. Graffitik (Tags / Los Santos)
▷ Jutalom: AK-47, Tec-9, lefűrészelt csövű puska, molotov-koktél jelenik meg a házadban

Los Santosban a bandák mindenfelé elhelyezik a kézjegyüket, Graffiti formájában. Miután megkapod a festékspray-t, rád vár az a hálátlan feladat, hogy az összes banda összes graffitijét szép akkurátusan átfújd, és elhelyezd a bandád kézjegyét Los Santos egész területén. Minden egyes átfújással növeled a tisztelet értékét, és amint sikerül az összest átfúni, jutalmat is kapsz. Nézzük, hol találhatók ezek a graffitik.

- 1. Idlewood, a felüljáró tövében, ha észak felé fordulsz, akkor a bal oldalon.
- 2. Idlewood, nem messze az előzőtől, egy zöld ház ablaka mellett.
- 3. Idlewood, ugyanaz a környék, egy barna téglafalon.
- 4. East Los Santos, egy vörös épület a sarkon.
- 5. East Los Santos, ugyanaz a környék, egy hosszú ház tetején található falon.
- 6. East Los Santos, az út melletti magas falon.
- 7. Las Colinas, ugyanaz a környék, egy keskeny sikátorban.
- 8. Las Colinas, egy magas épület falán.
- 9. East Beach, egy tengerparti sétányon álló ház oldalán.
- 10. East Beach, egy kicsit beljebb a tengerparttól, egy ház falán.
- 11. East Beach, egy lejtős utcában, egy beugróban, nem messze a tengerparttól.
- 12. East Beach, egy magas lakóház falán.
- 13. East Beach, egy ház erkélye mellett, egy magasan fekvő ház falán.
- 14. Los Flores, egy magas ház falán, az első emelettel egy szinten fekvő útról, az ösvény mellől lehet átfújni.
- 15. East Los Santos, egy lejtős utca alján, a sarkon álló ház falán.
- 16. East Beach, a kanyargós, S alakú utcában egy ház falán.
- 17. Los Flores, az S alakú utca végével szembeni beugróban, egy ház falán.
- 18. East Los Santos, nem messze az előzőtől, még beljebb a tengerparttól, egy ház hátsó falán.
- 19. East Los Santos, az előzőhöz nagyon közel, egy hasonló ház hátsó falán.
- 20. East Los Santos, egy sárga tűzfalon.
- 21. East Los Santos, az előzőhöz közel, egy alagútszerű átjáróban.
- 22. East Los Santos, magas tűzfalon, egy korlát mellett.
- 23. East Beach, a stadion hátsó, tengerparti oldalán, a falon.
- 24. Playa del Seville, a tengerparton, egy beton falon
- 25. Playa del Seville, az előzőhöz közel, az íves úton kicsit beljebb haladva a parttól, egy ház falán.
- 26. Playa del Seville, a parti úthoz közeli ház alsó szintjének kőfalán.
- 27. Playa del Seville, az út mellet álló kis ház oldalsó falán.
- 28. Ocean Docks, az út melletti pilléren.
- 29. Playa del Seville, a stadionhoz vezető úttól egyel beljebb, egy betonkerítésen.
- 30. Ocean Docks, a tengerparthoz közeli autópálya mellett, egy betonfalon.
- 31. Ocean Docks, az autópálya melletti színes-foltos ház falán.
- 32. Willowfield, egy alagút elején, a bejárata mellett.
- 33. Ocean Docks, a reptér végétől keletre, a víz mellett, egy konténer oldalán.
- 34. Ocean Docks, ipari terület betonfalának külső oldalán.
- 35. Willowfield, az üzlet rozsdásbarna falán.
- 36. Willowfield, az előzőhöz közel, egy sötét épület falán.
- 37. East Beach, egy tengerparti ház nyitott ablaka mellett.
- 38. Willowfield, egy sárga épület oldalsó falán.
- 39. Ganton, egy felüljáró aljában.
- 40. Ganton, az előző környéken, egy színes-foltos ház falán, egy kerítés mellett.
- 41. Jefferson, egy sikátorban, a ház oldalsó falán.
- 42. Jefferson, egy íves kerítéssel körbevett ház falán.
- 43. East Los Santos, sikátorban, egy betonfalon.
- 44. East Los Santos, egy fedett parkolóban.
- 45. Las Colinas, a sínek mellett, az alagút bejáratának oldalán.
- 46. Las Colinas, felüljáró aljában.
- 47. Las Colinas, egy lejtős utcáról nyíló kis sikátorban, a szürke ház falán.
- 48. Glen Park, egy sárga ház udvarán, egy boltíves nyílás mögött.
- 49. Las Colinas, kis sikátorban, egy sárgás-pirosas ház falán.
- 50. Las Colinas, egy lejtős utcára merőleges tűzfalon.
- 51. Jefferson, a sín melletti sárgás-pirosas tűzfalon.
- 52. Jefferson, egy már korábbról ismerős sikátorban.

- 53. Jefferson, egy szürkés-barnás hosszú téglaépület falán
- 54. Glen Park, a kis tón átívelő híd aljában.
- 55. Glen Park, egy sikátorban, az egyik ház falán.
- 56. Glen Park, a gördeszka parkban, az egyik félcső melletti fakerítésen.
- 57. Jefferson, a faház oldalán, a bokrok mögött.
- 58. Idlewood, az út mellett egy szürke, fehér mintás betonfalon.
- 59. Willowfield, parkolóban, az épület oldalán.
- 60. Idlewood, a pizzázóval szemközti utcában, az egyik ablakban.
- 61. Idlewood, egy sárga ház udvarán, egy boltíves nyílás mögött.
- 62. Idlewood, egy sarok épület falán.
- 63. Idlewood, egy hosszú, magas épület falán, az ösvény mögött.
- 64. Little Mexico, az út melletti épület betonfalán.
- 65. Little Mexico, út melletti épület falán.
- 66. Little Mexico, az útról nyíló széles sikátorban, egy pirosas-sárgás épület falán.
- 67. Idlewood, az út melletti vastag betonfal oldalán.
- 68. El Corona, fémkerítés melletti betonfalon.
- 69. El Corona, fémkerítéssel körbevett füves területen álló épület ajtaja felett.
- 70. El Corona, út melletti saroképület falán.
- 71. El Corona, parkolóban, a pepita járókővel körbevett épület oldalában.
- 72. El Corona, az út mellett található beton falon.
- 73. El Corona, alacsony fémkerítéssel körbevett épület falán.
- 74. Idlewood, az aluljáróban.
- 75. Pershing Square, saroképület falán.
- 76. Commerce, a robosztus, magas épület falán.
- 77. Commerce, saroképület téglafalán.
- 78. Verona Beach, az épület hátuljánál található nagy fémajtók között.
- 79. Market, magas épület süllyesztett földszintjének lépcsővel megközelíthető oldalán.
- 80. Downtown, az épület komplexum belső udvarán, az egyik falon.
- 81. Downtown, egy hasonló épület komplexum belső udvarán, az egyik falon.
- 82. Mullholland Intersection, az autópálya alatt.
- 83. Vinewood, a benzinkúttal szréhen szemben, az út melletti épület falán.
- 84. Temple, enyhén lejtős utcában található sárga épület falán.
- 85. Market, saroképület falán.
- 86. Market, az utcán álló magas épület első emeletén, ahova lépcsőn juthatsz fel.
- 87. Market, az út mellett álló sárga épület falán.
- 88. Marina, az utcáról egy lépcsőn kell lemenned, az épület alsó szintjének kőfalaig.
- 89. Rodeo, a parkoló téglafalán.
- 90. Richman, az utcán álló épület oldalán.
- 91. Santa Maria Beach, a móló legvégén, a sárga épület hátsó falán.
- 92. Santa Maria Beach, a felüljáró alatti téglafalon.
- 93. Marina, tengerparthoz közeli épület oldalán.
- 94. Verona Beach, a kanyarodó főút melletti, sarkon található betonfalon.
- 95. Verdant Bluffs, az obszervatórium lépcsővel megközelíthető oldalán.
- 96. Los Santos International, a T alakú épület oldalán.
- 97. Los Santos International, a repteret megkerülő út tengerparthoz közeli oldalán, az alagút bejáratához közeli beton tartógerenda oldalán.
- 98. Willowfield, a fémkerítéssel körbevett sötétbarna épület oldalán.
- 99. Downtown, az épület komplexum belső udvarán, az egyik falon.
- 100. Mulholland Intersection, az autópálya alatt.

IV.10.2. Fotók (Snapshots / San Fierro)

▷ Jutalom: minden fotó 100$, az összes lefényképezéséért 100000$ üti a markod. Emellett az alábbi fegyverek jelennek meg Dohertyben, a garázsod előtt: Micro-SMG, gránátok, shotgun, mesterlövészfegyver.

Körbe kell járnod San Fierrot, és ötven fényképet kell készítened. Los Santosban, a házadban magadhoz tudsz venni egy fényképezőt. Ha a filmed elfogyna, újabb gépet kell szerezned. Többek között a következő helyeken találsz fényképezőt:

- Cranberry Station, az állomás várótermében
- A Burger Shotnál, Garciaban a város déli részén
- Az Avispa Country Club bejáratánál
- A Garver Bridge járdáján
- Calton Heightsben, a kacskaringós útnál található garázs előtt
- Easter Basinben, a kikötő végében

Menj a térképen jelzett helyekre, és vedd elő a fényképezőt. Ha a fényképezőn keresztül körülnézel, megjelenik egy lila fényképezőgép szimbólum azokon a helyeken, ahol fényképet kell készítened. Este könnyebben észre veheted ezeket. Az anyahajóról készítendő képen kívül (ahol rögtön öt csillagos körözést adnak ki ellened) általában nem okoz gondot a fényképek elkészítése. Érdemes azután elkészíteni a képeket, miután megnyílik San Fierro. Így gyorsan megismered a várost, és a jutalomként kapott pénz és fegyverek megkönnyítik a küldetések teljesítését is. A következő helyeken kell elkészítened a fényképeket:

- 1. Red County, San Fierro felé haladva az Easter Bay Airport mellett vezető híd közepén állj meg. A híd túloldalán látható piros-fehér oszlopokat célozd be.
- 2. Red County, az Easter Bay Airport keleti oldalán található nagy tartályok közül kell a vízhez legközelebbi kettőt lefényképezned.
- 3. Easter Bay Airport, a reptér északi részén található irányítótorony teteje a cél.
- 4. Garver Bridge, menj a híd közepére, és nézz fel a hídfő tetejére.
- 5. Easter Basin, a kikötőben menj az anyahajóhoz. A hajó hídját kell a keleti oldalról lefényképezni. Készülj fel, hogy az akciód után egyből öt csillagos körözést adnak ki ellened.
- 6. Downtown, menj a Garver híd San Fierrohoz közelebbi végébe, és az első hídfő közepén található keresztoszlopait célozd be.
- 7. Downtown, menj az óratoronyhoz, és ott fényképezd le az órát.
- 8. Esplanade North, a tengerparthoz legközelebbi útról kell lefényképezned a feltűnően nagy, csúcsos tetejű sziklát.
- 9. Easter Basin, örökítsd meg a Xoomer benzinkút reklámtábláját.
- 10. Easter Basin, a reptértől északra eső félszigeten a hangár fölött találod a következő célpontot.
- 11. Financial, a Vank Hoff Hotel tetején található antennát is le kell kapnod.
- 12. Esplanade North, örökítsd meg a 'Pier 69' táblát.
- 13. Easter Bay Airport, a behajtónál található repülős-hidas hirdetőtábla sem maradhat ki.
- 14. Financial, a magas, modern épület közepén található merevítőknél is találsz egy kis szimbólumot.
- 15. Doherty, a Shady Industries mellett található két magas tartályt sem hagyhatod ki.
- 16. Esplanade North, újra a tengerpart mellett kell letáborozz, ha meg akarod örökíteni a tengeralattjárót.
- 17. Downtown, a kiemelkedően magas oszlopon ácsorgó szobor felett is találhatsz egy jelet.
- 18. Cranberry Station, az állomás vasszerkezet tetejét is le kell fényképezned.
- 19. Downtown, a belváros tele van érdekes művészeti, építészeti remekkel, a magas, oszlopszerű fémszerkezet a következő célpont.
- 20. Foster Valley, az érdekes tetejű lapos, hosszú épület felett lebeg egy kamera ikon.

- 21. King's, a város egyik legmagasabb, legérdekesebb épületének a teteje is érdekes valamiért.
- 22. Calton Heights, a kacskaringós utat az alsó végéből kell megörökítened.
- 23. Calton Heights, a széles alagút feletti épület a következő.
- 24. Doherty, nehéz eltéveszteni az irgalmatlanul magas darut.
- 25. Foster Valley, újra ki kell rándulni a városból kicsit, FV-ben az ufószerű épületeket is meg kell örökíteni.
- 26. King's, a sarkon található épület tetején található pagodaszerű szerkezetet is le kell kapnod.
- 27. King's, a kocka épület tornyát sem szabad kihagyni.
- 28. Juniper Hill, a Chinatown díszes, stílusos bejárata is fontos látnivaló.
- 29. Garcia, menj a baseball pálya közepére.
- 30. Garcia, a 'Final Build Construction' tábla is érdekes lehet.
- 31. Queens, jól nézd meg a magas kéményt.
- 32. Juniper Hollow, Burger Shot reklámtáblája, az óriásburger sem maradhat ki.
- 33. King's, a Vanks Hoff bejáratát is örökítsd meg.
- 34. Juniper Hill, menj és nézd meg a 'Supa Save' áruház kínálatát. Majd az épület kupolás tetejét.
- 35. Hashbury, a 'Hashbury & Garcia Joint festival' felirat szintén nagyon fontos látnivaló.
- 36. Queens, ki tudja miért, a hotel hátsó falát sem szabad kihagyni.
- 37. San Fierro Bay, a hajó hídja felett is megjelenik egy kamera jelzés.
- 38. Missionary Hill, fotózd le a kimagaslóan magas fémszerkezetet.
- 39. Queens, a mozi feliratai felett is érdemes körülnézni.
- 40. Ocean Flats, fényképezd le a Hippy Shore bolt tetejét.
- 41. Hashbury, látogasd meg a temetőt, és fotózd le a sírköveket.
- 42. Ocean Flats, az érdekes alakú épület antennájának tövét kell megörökíteni.
- 43. Gant Bridge, menj a híd San Fierrohoz közelebbi végére, és fotózd le az első hídfő tetejét.
- 44. Downtown, a két felhőkarcoló közé is fényképezz be.
- 45. Avispa Country Club, örökítsd meg a Club tornyát.
- 46. Avispa Country Club, a teniszpályák is izgalmas látnivalónak számítanak
- 47. City Hall, látogass el a városházára is.
- 48. Palisades, San Andreas a legek városa, örökítsd meg a világ legnagyobb fánkját is, a 'Tuff Nut Donuts' tetején.
- 49. City Hall, a városháza kupoláját végképp nem szabad kihagynod.
- 50. San Fierroból Whetstone felé állj meg még a híd előtt, és fényképezd le a híd felett az égboltot.

IV.10.3. Szerencsepatkók (Horseshoes / Las Venturas)

▷ Jutalom: minden egyes összegyűjtött patkóval növekszik a szerencse értéke. Ha az összes patkót összeszeded, a Four Dragons kaszinó előtt a következő fegyverek jelennek meg: M4, MP5, Combat Shotgun, plasztik.

Las Venturas felfedezését kösd össze egy kis szerencsepatkó vadászattal. Megismerheted a várost, és igen hasznos jutalmakra is szert tehetsz. Mindenképpen érdemes egy jatpack-et szerezni, mielőtt belevágsz, néhány patkó háztetőn, erkélyen, és hasonló trükkösen elérhető helyen található. A térkép segítségével nem jelenthet nagy gondot az összes patkó összegyűjtése. Nézzük, hol találhatók:

- 1. Prickle Pine, a mutatós, gránitból épült ház garázsa, és az ösvény között, az ajtónál.
- 2. The Camel's Toe, a kaszinó piramisának tetején.
- 3. The Emerald Isle, az ajándékbolt tetején.
- 4. Roca Escalante, az 'Erotic Wedding Chapel' tetején.
- 5. Yellow Bell Golf Course, a golf klub épületének tetején található ablak előtt
- 6. Rockshore West, a földszintes házak mögött.
- 7. The Clown's Pocket, a kaszinó tetején.
- 8. Roca Escalante, a V-Rock Hotel melletti gitár alakú medencénél.
- 9. Rockshore East, a hosszú raktárépület mögött, a szemetesnél.
- 10. Roca Escalante, a föld alatt futó vonatsínek mellett.
- 11. Royal Casino, a parkoló harmadik emeletén.
- 12. Julius Thruway North, a Four Dragons Casinotól északra, pár utcára található parkoló előtt.
- 13. Redsands East, az épület tetején.
- 14. The Emerald Isle, a kaszinótól pár utcányira található nagyon magas épület tetején.
- 15. Las Venturas Airport, a terminál háta mögött.
- 16. Blackfield Intersection, a 'Sumo' épület háta mögött.
- 17. Redsands East, a motel erkélyén.
- 18. Pirates in Men's Pants, a hotel bejáratánál található koponya szobor.
- 19. Come-a-Lot, a kaszinó egyik tornyának tetején.
- 20. The Four Dragons Casino, a kaszinó mögötti garázs tetején.
- 21. Prickle Pine, a házak között található medencénél.
- 22. Greenglass College, az épület melletti kör alakú terület közepén.
- 23. Creek, a sikátor végében.
- 24. Old Venturas Strip, a Cluckin' Bell és a Stakehouse közötti perem tetején.
- 25. Las Venturas Airport, a reptér közepén, a kifutópálya mellett.
- 26. The Camel's Toe, a piramis alakú épület körül található peremen.
- 27. Pilson Intersection, a parkolóban, a fal tetején.
- 28. Las Venturas Airport, a reptér észak-nyugati sarkában lebeg a föld felett.
- 29. Las Venturas, a 'Welcome to Las Venturas' tábla alatt, a város határában.
- 30. Randolph Industrial Estate, a híd alatt, az első pillérnél.
- 31. Come-a-Lot, a kaszinó tetején, a tornyok között, a felirat fölött.
- 32. Julius Thruway East, a 'Well Stacked Pizza' mögötti utcánál található 'Victim' táblánál.
- 33. Las Venturas, a 'Wedding Chapel' tetején.
- 34. Prickle Pine, a teniszpálya bejáratánál.
- 35. The Emerald Isle, a ' Strain Hard' felirat mögött.
- 36. Redsands West, a kaszinó mögötti peremen
- 37. LVA Freight Depo, a depó háta mögött.
- 38. Rockshore West, a sarkon található földszintes ház háta mögött, a szemetes mellett.
- 39. Starfish Casino, a boltok feletti peremen.
- 40. Whitewood Estates, a kerítés és a raktár között.
- 41. The Emerald Isle, a kocsimosó melletti keskeny sikátorban, egy kék oszlop mögött.
- 42. Redsands East, a sikátorban.
- 43. Come-a-Lot, a keskeny erkélyen, az ablaknyílásban.
- 44. Starfish Casino, a parkolóház melletti sikátorban.
- 45. K.A.C.C. Military Fuels, a hangár mögötti sikátorban.
- 46. Old Venturas Strip, a 'Casino' felirattal szemben.
- 47. Redsands West, a konténerek tetején.
- 48. The Visage, a kaszinónál, a középső vízesés alatt.
- 49. Whitewood Estates, az épület melletti bokrok felett.
- 50. Blackfield Chapel, a kápolna tetején.

IV.10.4. Kagylók (Oysters / San Andreas)

▷ Jutalom: növekszik a tüdőkapacitás szintje, és a szexepil.

San Andreas területén 50 kagylót rejtettek el a kedves fejlesztők. Mivel a játék főhőse, az eddigi részekkel ellentétben már tud úszni is, ezért a kagylók összegyűjtéséhez San Andreas összes vizében meg kell mártóznod. A tüdőkapacitás növelése néhány küldetéshez elengedhetetlen, a kagylókat már csak emiatt is érdemes minél hamarabb összegyűjteni. Tekintsük át röviden, hol keresd a kagylókat.

- 1. Verdant Bluffs, rögtön a part mellett.
- 2. Mulholland, a Madd Dogg házánál található medencében.
- 3. Playa del Seville, a kis móló végénél
- 4. Ocean Docks, a dokk végénél.
- 5. Ocean Docks, a híd alatt.
- 6. Ocean Docks, a másik híd alatt.
- 7. Los Santos International, a reptér délnyugati sarkánál
- 8. Verona Beach, a két keskeny fahíd között.
- 9. Marina, a híd alatt.
- 10. Santa Maria Beach, a világítótoronynál.
- 11. Glen Park, a kis tóban, a híd alatt.
- 12. Fisher's Lagoon, a kis famóló közelében.
- 13. Red County, a Frederick híd alatt.
- 14. Red County, a híd alatt.
- 15. Red County, a híd alatt.
- 16. San Fierro, a Gant híd alatt.
- 17. San Fierro, a móló végénél.
- 18. San Fierro, a hajó alatt.
- 19. San Fierro, a másik hajó alatt.
- 20. San Fierro, az előzőtől nem messze, nyugatra.
- 21. Missionary Hill, az Avispa Country Club mögötti tóban.
- 22. A Garver híd alatt.
- 23. Red County, a móló végénél, egy sziklán.
- 24. San Fierro, a dokk alatti csatornában.
- 25. Flint County, a part mellett.
- 26. Flint County, a híd alatt.
- 27. Flint County, a Frederick híd alatt.
- 28. Whetstone, a híd alatt.
- 29. Mount Chiliad, a híd alatt.
- 30. Red County, a part mellett pár méterrel.
- 31. Red County, a híd alatt.
- 32. Flint County, a híd alatt.
- 33. A Flint Intersection-től északra a híd alatt.
- 34. A Flint Intersection-nél a híd alatt.
- 35. Tierra Robada, a híd alatt.
- 36. Tierra Robada, a part mellett.
- 37. Tierra Robada, a part mellett.
- 38. Tierra Robada, a vasúti híd mellett.
- 39. Tierra Robada, a Las Barrancas alatti öböl bejáratánál.
- 40. The Sherman Dam, a gát északi oldalán.
- 41. Tierra Robada, a Las Barrancas alatti öbölben, a híd alatt.
- 42. Tierra Robada, a Toreno farmjához közeli öbölben.
- 43. Tierra Robada, a Toreno farmjának keleti oldalán.
- 44. Bone County, nem messze, nyugatra a kis mólótól.
- 45. Las Venturas, a város északkeleti sarkánál, a part mellett.
- 46. Roca Escalante, a medencében.
- 47. The Visage, a tavacskában.
- 48. Pirates in Men's Pants, a tavacskában.
- 49. Pilgrim, a medencében.
- 50. Come-a-Lot, a várárokban.

IV.10.5. Életerő

Szív alakú szimbólumként jelenik meg, az előző részekhez képest sokkal kevesebb van elszórva belőle. Az életpontod maximumra állítja vissza, ha felveszel egyet.

- A "Home in the Hills" küldetés teljesítése után Madd Dogg házában, a konyhában találhatsz belőle.

IV.10.6. Páncél

Ammu-Nation ár: 200$

Páncél alakú ikonként jelenik meg, a páncélzatot maximum értékre növeli. (A játék kezdetén ez az érték 100, a járőr küldetések teljesítése után 150-re növekszik).

IV.10.6.1. Los Santos és Red County

- Hampton Barnsban, az út északi oldalán, az egyik ház eresze alatt.
- A Los Santos Police Department öltözőjében.
- A Dillimore Police Department öltözőjében.
- Palomino Creek észak-keleti részén a fehér ház és a kék garázs között.
- Montgomery déli részén, a kis lakóautó park észak-keleti sarkában
- Blueberryben, a FleichsBerg Beer épületének észak-keleti oldalán
- Los Floresben, a Golden Palms lakóházai mögött.
- A willowfield-i Ammu-Nation mellett található épület mögött.
- A willowfield-i Ammu-Nation mellett található szeméttelepen a konténereknél
- LS, a City Halltól dél-keleti irányban található kávézóval szemben
- LS, a Commerceben található Atrium előcsarnokában
- LS, Madd Dogg házának felső emeletén, az egyik hálószobában
- LS, a Mulhollandben található Pay 'N' Spraytől északra álló fehér lakóház tetején.

IV.10.6.2. San Fierro és Badlands

- A Chiliad hegy tetején
- Az angel pine-i búvóhelytől délre található fal mögött
- SF, az Easter Bay reptér parkolójának bejáratától délre található rámpánál
- SF, Dohertyben, a Shady Industries északi oldalán
- SF, az Avispa Country Club teniszpályájának észak-keleti részén
- SF, Garcia, a konditeremtől északra található sikátor sarkában
- SF, Esplanade East, a Pier 69 dél-keleti részén
- SF, Juniper Hill, a SupaSave mellett a nyugati oldalán

IV.10.6.3. Las Venturas

- Tierra Robada, Bayside észak-keleti részén található tengerpartnál a sziklafal mellett
- Bone County, Valle Ocultado dél-nyugati részén, a móló épülete mögött
- Bone County, Las Payasada, a Pecker's Feed & Seed tetején, a tábla mögött
- Bone County, az elhagyott reptéren, az északon elhelyezkedő repülősor közepén
- Bone County, Restricted Area, az alacsony torony tetején
- Las Venturas repterének dél-nyugati sarkában, az egyik üres hangárban
- Las Venturas repterén, a kifutópálya északi végénél
- Las Venturas, a Come-A-Lot tábla alatt
- Las Venturas, dél-keleti részén található esküvői kápolnával szemben
- A Las Venturas Police Department második emeletén

IV.10.7. Rendőrcsillag
Csillag alakú szimbólumként jelennek meg San Andreas utcáin. Felvétele után eggyel csökkenti a körözési szinted.

IV.10.7.1. Los Santos és Red County

- Red County, Blueberrytől keletre, az EasterBoard Farm dél-keleti sarkában
- Red County, a Blueberryben található Ammu-Nation északi oldalán található sikátorban
- Red County, a Montgomery Intersection alatt található földúton
- Red County, a Panopticon északi oldalán található S kanyarok közti földúton
- Red County, Dillimore északi részén található folyó északi oldalán, a sziklafalnál
- LS, a Glen Parkban található híd északi oldala alatt
- LS, Gantonban, a Ten Green Bottles Bártól észak-keletre a Botanicanál
- LS, East Los Santosban a kocsimosótól keletre, a csatornánál
- LS, Market, az All Saints General Hospitaltól északra található háztömb közepén
- LS, Vinewood, a Country Club északi oldalán található sikátorban
- LS, Rodeo, a Marinatól nyugatra található házakkal szemben

IV.10.7.2. San Fierro és Badlands

- Badlands, az angel pine-i búvóhelytől délre fekvő sikátorban
- SF, az Avispa Country Club keleti oldalán, az alagútban
- SF, Easter Basin, a Xoomer benzinkúttól nyugatra található vasúti sínéknél
- SF, Foster Valley, a Corvin Stadium keleti oldalán az autópálya alatt
- SF, a Missionary Hillre vezető úton található hajtűkanyarban
- SF, az Avispa Country Club teniszpályáktól észak-keletre fekvő útnál
- SF, a Hashbury búvóhely déli oldalán található sikátorban
- SF, Calton Heights templomának északi oldalán található sikátorok kereszteződésében
- SF, a Paradiso búvóhelytől délre fekvő háztömb közepén
- SF, Doherty déli oldalán található Hairy Plums épületnél

IV.10.7.3. Las Venturas

- Tierra Robada, a Baysideban található hajós iskolától délnyugatra fekvő nagy épület oldalában
- Bone County, Lay Payasdasban a Pecker's Feed & Chicken észak-keleti oldalán a sikátorban
- Bone County, a Big Eartől délnyugatra fekvő út alatti földalatti alagútban
- Bone County, a Big Spread Ranchtől észak-nyugatra található úton
- LV, a város déli oldalán, ahol a Strip találkozik az autópályával
- LV, a Four Dragons Casino dél-nyugati oldalán
- LV, a Camel's Toe-val szemközti diadalív alatt
- LV, Redsands Westben a Baseball Stadium keleti oldalán a kerítéssel körbevett sikátorban
- Las Venturas repterénél a Shoddy Used Autos mögött
- LV, a konditerem mögötti sikátorban

IV.11. Járművek
Még több járművel közlekedhetsz San Andreas utcáin, vizein, légterében, mint Vice Cityben. Összesen több mint kétszáz járgány, köztük autók, vonatok, motorok, biciklik, hajók, repülők és helikopterek állnak a rendelkezésedre.

IV.11.1. Autók

IV.11.1.1. Admiral
Megbízható, átlagos járgány. Rengeteg járkál belőle San Andreasban. Ha lenne autókölcsönző a játékban, ebből lenne a legtöbb a garázsban.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- szinte minden parkolóban

Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos, Market
- San Fierro, Doherty

IV.11.1.2. Alpha
Elég mutatós, közepesen gyors járgány. Ha egy ilyenbe pattansz be, tartani tudod a lépést bárkivel. Leginkább a Dodge Stealth és a Mitsubishi 3000GT ötvözésének tűnik.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- Wangs Auto

Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Garcia

IV.11.1.3. Banshee
Ahogy az eddigi részekben megszokhattad, a Banshee gyors, jól kezelhető, mutatós járgány. A Dodge Viper RT/10-re hasonlít.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- San Fierro: konditerem

Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: Old Venturas Strip, The Strip
- Los Santos: Rodeo

IV.11.1.4. Blade
Sportos, nyitott tetejű lowrider. A Csajok csípik.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Loco Low Co.

Hol parkol:
- San Fierro: Zero boltjával szemben a parkolóban

Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: kikötő környéke

IV.11.1.5. Blista Compact
Az alapváltozat átlagos sebességű és kezelhetőségű, nem túl mutatós autó. Tuningolva viszont kifejezetten kellemes.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Paradiso, Downtown, Doherty

IV.11.1.6. Bloodring Banger
Roncsderbire kialakított kocsi. Ha rázós küldetésre indulsz, pattanj be egy ilyenbe, rengeteg ütközést kibír.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: -

Hol parkol:
- San Fierro: Foster Valley Stadium, miután megnyerted a versenyt

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.1.7. Bravura
Eléggé átlagos, hétköznapi járgány. Viszont az átlagnál több ütközést bír.
▷ Szexepil: nagyon alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- moteleknél

Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Hashbury
- Los Santos: Downtown

IV.11.1.8. Broadway
Igazán stílusos strici verda. Sokat bír, és jól kezelhető.
▷ Szexepil: nagyon alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Loco Low Co.

Hol parkol:
- Los Santos: Madd Dogg házánál és Idlewoodban, az autómosó parkolójánál

Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Market, Temple, Mulholland

IV.11.1.9. Buccaneer
A Remington-hoz hasonló, régi stílusú lowrider. Van benne erő.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- Las Venturas: Bayside Marina parkolója

Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: Bayside Marina

IV.11.1.10. Buffalo
Rendkívül gyors járgány, üldözésekhez kifejezetten ajánlott. Catalina is kedveli. Hasonlít a Chevrolet Camaro-ra.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- Catalina-hoz legközelebb eső megvásárolható ingatlannál

Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Rodeo

IV.11.1.11. Bullet
Nagyon gyors, mutatós sportkocsi. Leginkább a Ford GT40-re hasonlít. Ha az összes versenyen ezüst minősítéssel végzel, egy ilyet kapsz jutalomként.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- San Fierro: észak-nyugatra, a Burger Shotnál

Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: Strip

IV.11.1.12. Cabbie
Régi stílusú taxi. Közepesen jól bírja az ütközéseket, amúgy teljesen átlagos járgány.
▷ Szexepil: nagyon alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- mindenhol

IV.11.1.13. Cadrona
A Bravura gyorsabb változata, kétajtós. Nem túl mutatós.
▷ Szexepil: nagyon alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- San Fierro: Zero boltjával szemközti parkolóban

Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: Terra Robada

IV.11.1.14. Cheetah
A Ferrari Testarossa megfelelője, piszok gyors. Egy ilyen legyen mindig a garázsodban.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- a garázsodban, ha rám hallgatsz

Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Rodeo
- Las Venturas: The Strip, Old Venturas Strip

IV.11.1.15. Clover
Offroad járgánynak is használható, virgonc lowrider. Az 1968-as Ford Torino megfelelője. Tuningolva csodákra képes.
▷ Szexepil: nagyon alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- San Fierro: a Zero boltjával szemközti parkolóban

Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Doherty, Hashbury

IV.11.1.16. Club
Gyakorlatilag egy Volkswagen golf, megbízható, átlagosnak mondható járgány.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- San Fierro: Downtown - rendőrségi parkoló
- Ha 50%-os a kapcsolatod Millie-vel, egy Club jelenik meg a házánál

Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: Prickle Pine

IV.11.1.17. Cornet
Rendkívül gyors, kellemes megjelenésű nyitott tetejű sportkocsi, az 1976-os Porsche 911 megfelelője.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- San Fierro: Country Club parkolója

Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: a Country Club környékén

IV.11.1.18. Elegant
Klasszikus négyajtós kupé. A Ford Crown Victoria játékbeli megfelelője, átlagosnál valamivel jobb tulajdonságokkal.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Downtown
- Las Venturas: Tierra Robada

IV.11.1.19. Elegy
Kétajtós, kellemes megjelenésű, a Nissan Skyline-ra hajazó sportautó. Meglehetősen gyors, és masszív.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Wheel Arch Angles

Hol parkol:
- Wangs Auto

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.1.20. Euros
Sportos kupé, a hétköznapi járgányoknál ütősebb, a sportautókhoz képest gyenge.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- Las Venturas: a Camel's Toe alatt

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.1.21. Feltzer
Mercedes SL-nek megfelelő nyitott tetejű, kétajtós járgány.

▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- Angel Pine: egy motel parkolójában

Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: The Strip
- San Fierro: Vank Hoff Hotel

IV.11.1.22. Flash
Kinézetében, és viselkedésében az Elegy-hez hasonló sport járgány, a Nissan Pulzar játékbeli megfelelője.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Wheel Arch Angles

Hol parkol:
- Los Santos: a fogadóirodával szemközti parkolóban

Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: The Strip

IV.11.1.23. Glendale
Teljesen hétköznapi, átlagos menettulajdonságú oldtimer.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- Back O' Beyond

Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Ganton

IV.11.1.24. Greenwood
Négyajtós, hosszúkás kupé. A legnehezebben kezelhető, leggyengébb kupé a játékban található autók közül.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- Los Santos: Sweet házánál

Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Ganton

IV.11.1.25. Hermes
Ez a mexikói járgány sem mai gyerek. Kerekded, és meglehetősen nagy a kasztnija, ennek megfelelően elég jó az úttartása.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Little Mexico

IV.11.1.26. Hotknife
Az autósiskola arany minősítésű elvégzéséért járó, elképesztően gyors, nagyon stílusos verda.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: -

Hol parkol:
- Az autósiskolánál, miután minden feladatot arany minősítéssel teljesítettél

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.1.27. Hotring Racer
A Vice Cityhez hasonlóan most is az egyik leggyorsabb kocsi, nagyon jó menettulajdonságokkal. Versenyekre ideális, bár elég kevés ütközést bír.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: -

Hol parkol:
- Los Santos Forum parkolójában, miután megnyerted a 8-track versenyt.

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.1.28. Huntley
Land Rover-hez hasonló négyajtós luxus terepjáró. Elég gyors, az úttartása kicsit bizonytalan.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Rodeo
- San Fierro: Doherty

IV.11.1.29. Hustler
Nagyon stílusos oldtimer, hosszú orral, magas utastérrel. Nem csak mutatós, de nagyon tud hasítani is, ha kell. Hasonlít a Sylvester Stallone által megformált Cobra autójához.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- Denise házánál, miután a kapcsolatotok szintje elérte az 50%-ot.

Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: The Strip

IV.11.1.30. Infurnus
A játék leggyorsabb, legvirgoncabb, legjobb menetképességű autója. Az előző részektől eltérően nem a Lamborghini-re, inkább az 1995-ös Acura NSX-re hasonlít. Duplán igaz rá, amit a Cheetah-ra mondtam.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Paradiso
- Las Venturas: The Strip, Prickle Pine

IV.11.1.31. Intruder
Teljesen tipikus kupé, szögletes, minden tekintetben átlagos.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- San Fierro: Flint County dél-keleti részén található hotel parkolójában

Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Flint Count

IV.11.1.32. Jester
Lekerekített orrú és hátú, szemet gyönyörködtető kétajtós sportautó. A Toyota Supra Turbo megfelelője.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Wheel Arch Angles

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Paradiso, Garcia

IV.11.1.33. Landstalker
Ugyanaz, mint az előző két részben. Tehát egy rendkívül borulékony, összkerékmeghajtású terepjáró.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Downtown
- Las Venturas: The Strip, Tierra Robada

IV.11.1.34. Manana
A Greenwood után a második leggyengébb kupé. Csak akkor szállj be egy ilyenbe, ha ez az egyetlen autó az utcán, és túl hideg van a gyalogláshoz.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Easter Basin

IV.11.1.35. Merit
Az Intruderhez hasonló külsejű és tulajdonságú, klasszikus négyajtós kupé. Valamivel mutatósabb az átlag kupéknál.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Downtown
- San Fierro: Downtown
- Las Venturas: Tierra Robada

IV.11.1.36. Mesa
Offroad terepjáró, a Jeep Wrangler megfelelője. Nem túl gyors, de stabilabb, mint a Huntley.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- A Chiliad hegy aljánál

Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Santa Maria Beach

IV.11.1.37. Nebula
A Merit és az Intruder testvére, azaz teljesen átlagos négyajtós kupé. A tuningolásával egész kellemes eredményt lehet elérni.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.1.38. Oceanic
1950-es Plymouth Belvedere. Kellemes négyajtós kupé, a Vice Cityben található változathoz képest némileg ügyesebb, gyorsabb.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Santa Maria Beach

IV.11.1.39. Perrennial
Pont ugyanolyan, mint az előző részekben. Kerüld el messziről.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Szinte mindenhol, főleg Gantonban

IV.11.1.40. Phoenix
A Vice Cityben újdonság volt, itt már jó ismerősként köszönthetjük ezt a kétajtós, meglehetősen mutatós sportkocsit.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- ha ügyes vagy, a garázsodban

Hol futhatsz össze vele:
- A San Fierro Hills verseny megkezdése után vidd Dohertybe, a garázsodba. Miután kiszállsz a kocsiból, megjelenik egy időmérő, miután az idő lejárt, lépj ki a verseny menüből, menj a garázsodhoz.

IV.11.1.41. Picador
Kétajtós platós kisteherautó. Egész jól gyorsul, és kellemes az úttartása is. Persze, versenyekre azért nem ajánlott, de a telekre kijárni pont jó.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- Ryder házánál

Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Downtown

IV.11.1.42. Premier
Teljesen tipikus kétajtós kupé, pont olyan, mint a többi. Tehát minden tulajdonságát tekintve átlagos.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Downtown, Eastern Bay Airport, Eastern Basin kikötő, Doherty

IV.11.1.43. Previon
Valamivel modernebb, mint a Premier, de semmi másban nem különbözik tőle.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Downtown, Doherty

IV.11.1.44. Rancher
Összkerékmeghajtású, kétajtós terepjáró, meglehetősen gyors, és elég sok ütközést kibír.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- vidéken bárhol
- Las Venturas: Tierra Robada

IV.11.1.45. Regina
A Perenniallal szinte teljes egészében megegyező négyajtós terepjáró. Az Impala Wagon játékbeli megfelelője.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Dillimore

IV.11.1.46. Remington
Hatalmas kasztnival megáldott Chevrolet lowrider. Nagyon jó a menettartása, kicsit lomha.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Loco Low Co.

Hol parkol:
- Los Santos: Union Station parkolójában Little Mexicoban

Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Dillimore

IV.11.1.47. Romero
Egy fekete halottaskocsi.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- Palomino Creek templománál
- San Fierro: az Angel Pine kórházánál
- Las Venturas: a Blackfield kápolnánál
- Katie házánál, miután a kapcsolatotok szintje eléri az 50%-ot.

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.1.48. Saber
Az 1968-as Oldsmobile Cutlass játékbeli változata. Kellemes kétajtós erőgép, jól gyorsul, enyhén instabil.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Doherty, kikötő környéke

IV.11.1.49. Sandking
A homok királya visszatért. Talán a Vice Cityben nem tudtad még igazán kihasználni a képességeit, most viszont itt az alkalom, hogy igazán megjárasd a kicsiket.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: -

Hol parkol:
- a The Big Ear alatt

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.1.50. Savanna
Nyitott tetejű klasszikus formájú, négyajtós lowrider. Az 1970-es Chevy Impala-ra hasonlít.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Loco Low Co.

Hol parkol:
- Wangs Auto

Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Downtown

IV.11.1.51. Sentinel
Egészen kellemes négyajtós kupé. Menettulajdonságait tekintve teljesen átlagos, de legalább dögös, ami nem utolsó szempont, ha csajozni indulsz.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- Los Santos: a filmstúdió parkolójában, Vinewoodban

Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: Tierra Robada

IV.11.1.52. Slamvan
A játék legütősebb kisteherautója, ami ráadásul egy csillogó-villogó, nagyon pöpec lowrider is egyben. Ha tudod, hogy ki az a Kid Frost, vagy akaratlanul megmozdul a fejed egy-egy Dre szám hallatán, nagyon szeretni fogod a kicsiket.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Loco Low Co.

Hol parkol:
- Los Santos: El Coronaban a szex shop mögött

Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Downtown
- Las Venturas: The Strip

IV.11.1.53. Solair
Sportos, négyajtós kombi, San Andreas egyik legnépszerűbb autója.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: Tierra Robada

IV.11.1.54. Stallion
Aránylag gyors, kétajtós, nyitott tetejű kisautó, elég rossz menettulajdonságokkal.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Downtown
- Las Venturas. El Quebrados

IV.11.1.55. Strattford
A Manana elegánsabb változata, a Bentley és a Rolls Royce kevereke. Négyajtós, nagyon elegáns.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- San Fierro: Zero boltjától nem messze található hotel mögötti parkolóban

Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: Prickle Pine

IV.11.1.56. Stratum
Négyajtós, sportos kombi. Ha több cimboráddal együtt indultok portyázni, megfelelő választás.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Wheel Arch Angles

Hol parkol:
- Wangs Auto

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.1.57. Stretch
Limuzin. Alapból szimplán menő, tuningolva csúcs brutál királyság. Kár, hogy nem viheted el egy fuvarra az összes csajod egyszerre.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: The Strip

IV.11.1.58. Sultan
A Flash módosított változata, főleg a szpojlerezése és a motorháztető alapján lehet megkülönböztetni őket egymástól. Kifejezetten tuningra termett járgány.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Wheel Arch Angles

Hol parkol:
- Wang Auto

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.1.59. Sunrise
Négyajtós sportkocsi, az Emperor kisebb változata. A menettulajdonságai nem túl kiemelkedők.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- San Fierro: Downtown - rendőrségi parkoló

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.1.60. Super GT
Ha az autósiskola feladatait bronz minősítéssel teljesíted, ezt a szuper sport járgányt kapod jutalmul.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- az autósiskolánál, miután bronz minősítéssel teljesíted a feladatokat
- San Fierro: a reptéren, az irányítótorony mögött

Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: The Strip

IV.11.1.61. Tahoma
Az egyik leggyorsabb kupé a játékban, brutális hűtőráccsal felszerelve.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Loco Low Co.

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Glendale

IV.11.1.62. Tampa
Kétajtós kupé, a Bravura sportosabb változata. Becsapós a lepattantnak tűnő külseje.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: a Glenparknál található Jefferson Hotel parkolójában
- Las Venturas: a Bayside Marina parkolójában

IV.11.1.63. Taxi
Alapvetően átlagos járgány, elég sok ütközést bír. Miután teljesíted a taxis küldetéseket, minden taxi nitróval lesz felszerelve, így szinte minden szorult helyzetben be tudsz pattanni egy járgányba, amivel villámgyorsan távozni tudsz.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- mindenhol

Hol futhatsz össze vele:
- mindenhol

IV.11.1.64. Tug
Reptéri szállító járgány, a repülőgépek vontatására használják.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: -

Hol parkol:
- a reptereken

Hol futhatsz össze vele:
- reptereken és repterek környékén

IV.11.1.65. Turismo
Az Infernus ültetett változata, gyakorlatilag egy Ferrari F40. Szerencsére San Andreasban télen sem keletkeznek kátyúk az utakon. Még egy járgány, aminek bérelt helye van a garázsaid egyikében.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: The Strip, The Camel's Toe

IV.11.1.66. Uranus
Sportos kupé, a Jester kisebb változata. Aránylag gyors, kezelhető járgány.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Wheel Arch Angles

Hol parkol:
- Wangs Auto

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.1.67. Vincent
A hagyományos kupéknál valamivel robosztusabb, erőteljesebb gépezet. Tuningolva kifejezetten használható.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Garcia, Downtown, City Hall

IV.11.1.68. Voodoo
A legalapabb modell a lowriderek között, általában már be van szerelve a hidraulika. A tuning műhelyekben tovább fejleszthető. Az 1960-as Chevy Impala játékbeli megfelelője.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Loco Low Co.

Hol parkol:
- Los Santos: Jefferson, Willowfield, Ganton, Idlewood

Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos

IV.11.1.69. Washington
A Vincent módosított változata, még erősebb, még jobban kezelhető.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- Las Venturas: Mike Toreno házánál

Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: Tierra Robada

IV.11.1.70. Windsor
Sportos, elegáns kétajtós luxuskocsi. A Jaguar E-Type megfelelője, a csajok nagyon bírják. De legalábbis egyiknek sincs egy rossz szava ellene.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol:
- Az Export/Import cég bonusz autója

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.1.71. Willard
Végletekig leegyszerűsített Sunrise. Minden szempontból átlagos négyajtós kupé.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Downtown

IV.11.1.72. ZR350
Az egyik legnépszerűbb kétajtós sportkocsi, szinte minden sarkon szembe jön egy. Mutatós, lekerekített formák, igazi randiautó.
▷ Szexepil: közepes
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Easter Bay reptér

IV.11.2. Teherautók, szállító járművek

IV.11.2.1. Baggage Handler
Reptéri csomagszállító járgány. Arra jó, amire hivatalosan is használják, túl sokat tehát ne várj tőle.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- reptereken

Hol futhatsz össze vele:
- reptereken, repterek környékén

IV.11.2.2. Benson
Kisteherautó, a raktér rálóg az utastérre. Aránylag jónak nevezhető a menettulajdonságait tekintve.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- vidéken szinte mindenhol

IV.11.2.3. Berkley Van
Szokványos dobozos furgon, Zero egy ilyet robbantat fel veled.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: City Hall

IV.11.2.4. Bobcat
Szokásos platós pick-up. A Vice Cityhez képest a nagy változást az jelenti, hogy most ez az kevés tuningolható kisteherautó egyike.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Downtown

IV.11.2.5. Boxville
Lomha, billegős, és csakis a fekete színű változatát fogod vezetni a játék során. Hogy miért, azt pár sorral lejjebb ecsetelem.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Ocean Docks

IV.11.2.6. Boxville Black
Remélhetőleg a Vice Cityben megbarátkoztatok ezzel a szögletes formavilágú kisteherautóval. Lomha, és billegős, de csakis ezzel a járgánnyal járhatsz betörni.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Los Santos: Ganton, a konditeremmel szemközti házak között.

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.2.7. Burrito
Sportos kinézetű furgon, elég gyors, és elég sok ütközést bír.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Doherty, a kikötő környékén

IV.11.2.8. Camper
A tipikus Hippy WV, amit minden hatvanas-hetvenes években játszódó filmben láthatsz, általában virágokkal van telepingálva. San Fierroban a konzervatívabb, egyszerű fényezésű változat szaladgál.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- A Chiliad hegy tetején

Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Garcia

IV.11.2.9. Cement Truck
Betonkeverős monstrum. Lassú, de elég nagy riadalmat lehet kelteni vele, mondjuk egy autópályán, a forgalommal szemben haladva.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- San Fierroban, északra a műhelyedtől

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.2.10. DFT30
Teherautó, az Isuzu-ra hasonlít leginkább.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Los Santos: Angel Pineban a Saw Mill mellett

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.2.11. Hotdog
A Camper-hez hasonló járgány, orbitális hotdoggal a tetején.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Flint County dél-keleti részén
- A Sherman Damnél

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.2.12. Journey
Lakóautó, lomha és nehézkes. Esetleg akkor szállj egy ilyenbe, ha piknikezni indulsz. Mindenesetre jól bírja a gyűrődést.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- A Chiliad hegy tetején

Hol futhatsz össze vele:
- Vidéken mindenhol

IV.11.2.13. Monster
A 8-Track teljesítéséért kapod ezt a hatalmas kerekű, négykerék meghajtású monstrumot. A forgalom fölé magasodhatsz a volánjához ülve, hatalmas élmény.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Los Santos: a stadion mellett, miután teljesítetted a 8-Track-et
- Randizz Michelle-lel, és miután sikerül elérni az 50%-os randi szintet, egy ilyen jelenik meg a garázsánál

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.2.14. Moonbeam
Családi furgon, valamivel sportosabb külsejű a társainál. Ez csak a külsejére igaz, a sebességét,

kezelhetőségét tekintve semmivel sem tűnik ki a többi furgon közül. Tuningolva már egészen kellemes.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Downtown

IV.11.2.15. Mr. Whoopee
A San Andreasban újra ritkaságnak számít a jó öreg fagylaltos kocsi. Most nem kötődik hozzá küldetés sem.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: Tierra Robada

IV.11.2.16. Mule
A Benson-hoz hasonló kisteherautó, nagyobb raktérrel. Kocka forma, és lomhaság jellemzi.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos Airport

IV.11.2.17. News Van
Televíziós kocsi, a tetején parabola antennával. Egész jól kezelhető, a furgonok között sportosnak mondható.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Dillimore, Montgomery környékén
- Los Santos: Ganton

IV.11.2.18. Patriot
A jó öreg Hammer újra hódít. Bírja a terepet, és nagyon jók a menettulajdonságai szélsőséges körülmények között is. Nagyon sok ütközést bír.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- San Fierro: haditengerészeti bázis, Easter Bay Chemicals

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.2.19. Pony
Aránylag kisebbnek mondható, lomha, unszimpatikus furgon.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Doherty, illetve a kikötő környékén

IV.11.2.20. Rumpo
A Pony-nál nagyobb, lassú furgon, elég kevés ütközést bír. Pont mint az előző részekben.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: a dokk környéke

IV.11.2.21. Sweeper
Nagyon aranyos kis úttisztító járgány. Nem ezzel fogod a küldetéseket teljesíteni, de mindenképpen a játék egyik üdítő színfoltja.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Los Santos: a híd tövében, a City Hallnál

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.2.22. Tow Truck
Vontató járgány. A jobb analógkarral tudod a csörlőt mozgatni. Egy próbát megér.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- San Fierro: Angel Pine Junkyard, a Chiliad hegy mellett

Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Doherty, Easter Basin Docks
- Sivatag

IV.11.2.23. Utility Van
Áruszállító platós furgon. A kasztni formája szögletes, nagy hűtőrács van az elején. Lassú, és nagyon sok ütközést kibír.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- San Fierro: reptér környékén

Hol futhatsz össze vele:
- a repterek környékén

IV.11.2.24. Walton
Vidéki stílusú faplatós furgon, hosszú motorházzal, és kis utastérrel. A külseje becsapós, egész gyors járgány. Tuningolható.
▷ Szexepil: alacsony
▷ Hol tudod tuningolni: Transfender

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- vidéken szinte bárhol
- Las Venturas: Tierra Robada

IV.11.2.25. Yankee
Réges-régi ismerős. Csőrös, dobozos teherautó, lassú, borulékony.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: El Quebrados
- San Fierro: Easter Basin Docks

IV.11.2.26. Yosemite
A társainál nagyobb, szélesebb, mutatósabb platós pick-up. Aránylag gyors, és egész jól fekszik az útra.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Doherty

IV.11.2.27. Barracks
Az előző részekből ismerős masszív katonai szállító jármű. Lomha, de nagyon sokat bír.
A méretéhez képest kifejezetten halkan suhan.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Las Venturas: Restricted Area
- Easter Bay: Naval Base

Hol futhatsz össze vele:
- ha hat csillagos körözést adnak ki ellened, hamarosan találkozol vele

IV.11.2.28. Coach
Szögletes, modern busz, akár hét embert is szállíthatsz vele. Meneküléshez mindenesetre ne ezt válaszd.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- San Fierro: Missionary Hill

Hol futhatsz össze vele:
- Tierra Robada: főút
- Los Santos: The Strip

IV.11.2.29. Dune
A Kick Start teljesítése után kapsz egy ilyet. Zömök, dobozos teherautó. Nagyon sokat bír, és egész gyors.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Las Venturas: a stadion mellett

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.2.30. Flatbed
Meglehetősen nagy áruszállító platós teherautó. Szép kis pusztítást lehet végezni vele az autópályán, olyat, mint egy elefánt a porcelánboltban.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: reptér
- San Fierro: Easter Basin

IV.11.2.31. Linerunner
Lassú, de igazán masszív kamion.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- vidéken

IV.11.2.32. Packer
Kamion, ami egy rámpát szállít. Ha be kell ugratni valahova (például a reptérre, mielőtt még legálisan bejuthatnál), akkor szerezz egy ilyet, és állj vele a falhoz.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- repterek környékén
- Los Santos: Ocean Docks

IV.11.2.33. Tanker
Kamion, hasonlít a Linerunner-hez és a Road Trainhez, talán valamivel nagyobb, zömökebb.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: Bonecounty, Tierra Robada

IV.11.2.34. Road Train
A legmasszívabb, leggyilkosabb kamion, hatalmas gallyráccsal az elején.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- San Fierro: Angel Pine Saw Mill, Docks

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.2.35. Trashmaster
Szemét szállító teherautó. Zömök, lomha, de nagyon masszív.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Szeméttelep környékén

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.2.36. Securicar
Tipikus pénzszállító autó. Masszív, de nem golyóálló sajnos.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Hashbury, Doherty

IV.11.3. Off-road járgányok

IV.11.3.1. Bandito
Igazi terep, és homokfutó járgány. A BF Injection-nél csupaszabb, az egész buggy szinte csak a vázból, és az ülésből áll. Mozgékony, kezes jószág.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- San Fierro: Beach West déli részén

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.3.2. BF Injection
A jó öreg, hagyományosnak mondható homokfutó járgány. A Bandito-hoz hasonlóan remekül kezelhető, de mutatósabb.
▷ Szexepil: közepes

Hol parkol:
- San Fierro: Santa Maria Beach
- A Chiliad hegytől délre található tengerparton
- Las Venturas: a stadionnál, miután teljesítetted a Dirt Track-et

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.3.3. Caddy
A GTA megszokott szereplője, a golfautó.
▷ Szexepil: közepes

Hol parkol:
- San Fierro: The Country Club

Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: a The Country Club környékén

IV.11.3.4. Combine Harvester
A "Body Harvest" küldetés során használatos kombájn. Igazán jól lehet vele aprítani, nehézkes az irányítása.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- The Truth farmjánál, a "Body Harvest" küldetés teljesítése után

Hol futhatsz össze vele:
- vidéken

IV.11.3.5. Dozer
Masszív, de lomha bulldózer. A bánya küldetések során eleget fogod használni.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Las Venturas: Hunter Quarry a bánya küldetések teljesítése után

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.3.6. Dumper
Dömper. Leginkább bányákban használják, elképesztően masszív, termetes jármű.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Las Venturas: Hunter Quarry a bánya küldetések teljesítése után

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.3.7. Forklift
Ipari targonca. Hasznos célszerszám az import-export feladatoknál, és a "Robbing Uncle Sam" küldetés során.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- az import-export vállalatnál
- Angel Pine: a fűrészüzem mellett

Hol futhatsz össze vele:
- repterek környékén

IV.11.3.8. Lawn Mower
Fűnyíró kistraktor. Lassú jószág, semmiképpen se indulj el vele az egyik városból a másikba, hacsak nem a Straigth Story-t akarod eljátszani.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- San Fierro: Dillimore, Hilltop Farm

Hol futhatsz össze vele:
- vidéken

IV.11.3.9. Kart
A "Cut Throat Business" küldetés során ismerkedsz meg vele, hagyományos, gyors, jól kezelhető gokart. Ráadásul rádiót is hallgathatsz, miközben gokartozol
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Madd Dogg házánál, a "Cut Throat Business" küldetés teljesítése után.

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.3.10. Tractor
Tötyögős traktor, arra jó, hogy az utadban álljon a fontos, meghatározott idő alatt végrehajtandó küldetések során.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- vidéken mindenfelé

Hol futhatsz össze vele:
- vidéken mindenfelé
- furcsa mód a sivatagban is

IV.11.4. Motorok

IV.11.4.1. BF400
Gyors, kezes motor, kifejezetten ajánlott a wheelie (egykerekezés) gyakorlásához.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- San Fierro: Paradiso, Gant Bridge

IV.11.4.2. Faggio
Olasz stílusú robogó, a Vespa Piaggio játékbeli megfelelője. Amennyire jó az egykerekezésben a BF400, annyira jó a stoppie-ben a Faggio.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Badlands, Desert

IV.11.4.3. FCR900
Ha a motoros iskola összes feladatát ezüst minősítéssel teljesíted, egy ilyen motort kapsz jutalmul. Gyorsabb, mint a BF-400 és a PCJ, de persze nem annyira, mint az NRG.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Los Santos: Madd Dogg háza

Hol futhatsz össze vele:
- Las Venturas: Paradiso

IV.11.4.4. Freeway
Ha a motoros iskola összes feladatát bronz minősítéssel teljesíted, egy ilyen motort kapsz jutalmul. Ha Harley rajongó vagy, csak ezen robogsz majd keresztül-kasul San Andreason.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Las Venturas: Bone County területén mindenfelé

Hol futhatsz össze vele:
- vidéken mindenhol
- Las Venturas: Bone County

IV.11.4.5. Quad
Négykerekű motor, betonon rendkívül rossz a kezelhetősége, viszont a dűnék között otthonosan mozog. Wheelie-t és stoppie-t is csinálhatsz vele.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- San Fierro: A Flint Intersection és Back o' Beyond közti híd alatt
- Angel Pineban, a fűrészmalomnál
- Los Santos: Blueberry Acres

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.4.6. NRG500
A motoros iskola összes feladatát arany minősítéssel kell teljesítened, ha egy ilyet szeretnél kapni ajándékba. San Andreas legbrutálisabb, leggyorsabb járgánya. A különleges ugrások végrehajtásánál elengedhetetlen társad lesz.
▷ Szexepil: közepes

Hol parkol:
- San Fierro: az Export - Import vállalat közelében

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.4.7. PCJ600
A nyolcvanas évek leggyorsabb motorja még ma (a kilencvenes években) is megállja a helyét. Rendkívül gyors, meneküléshez kiváló.
▷ Szexepil: közepes

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Downtown
- San Fierro: Downtown

IV.11.4.8. Pizza Boy
Pizza szállításra átalakított Faggio. Ami a kisebbik rossz: sajnos hiába lopsz egy ilyen robogót, nem tudsz pizza szállítós küldeteséket teljesíteni. A nagyobbik rossz, hogy nem tudsz ingyen pizzához jutni az ellopásával.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- a Well Stacked pizzériák környékén

Hol futhatsz össze vele:
- a Well Stacked pizzériák környékén

IV.11.4.9. Sanchez
Pont ugyanolyan, mint amilyennek a Vice Cityben megismertük. Kezes, gyors járgány, és szerencsére most már sokkal több helyen tudod kihasználni az előnyeit, köszönhetően a városok közti területek bevezetésének.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- vidéken mindenfelé

IV.11.4.10. Wayfarer
Klasszikus, arisztokratikus motor, a Honda Goldwing-ről mintázva.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- vidéken mindenhol

IV.11.5. Bringák

IV.11.5.1. Bike
Csepel tacskó modernebb változata. Legalábbis ahhoz hasonló, egyszerű, átlagos bringa.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- vidéken mindenfelé

Hol futhatsz össze vele:
- vidéken mindenfelé

IV.11.5.2. Mountain Bike
A hegyi túrák, hegyi versenyek bajnoka. A városban inkább másik bringával tekerj.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- A Chiliad hegy tetején

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.5.3. BMX
BMX. A tekerésen kívül még trükköket is csinálhatsz vele, főleg a gördeszka parkban próbálkozz ezekkel.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- a Johnson ház környékén
- Los Santos: Ganton, Idlewood és Glendale utcáin

Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos: Ganton

IV.11.6. Hajók, csónakok

IV.11.6.1. Coast Guard
A parti őrség hajója, kellemesen kezelhető.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- a San Fierro reptér környékén

IV.11.6.2. Dingy
Motoros gumicsónak. Elég gyors, és fordulékony.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- a Chiliad hegytől délre eső tengerparton

IV.11.6.3. Jetmax
San Andreas leggyorsabb motorcsónakja. Ha a hajós iskola összes feladatát arany minősítéssel teljesíted, egy ilyen csónakot lesz a jutalmad.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- a hajós iskola kikötőjében, miután minden feladatot arany minősítéssel teljesítettél

IV.11.6.4. Launch
San Andreas talán legmutatósabb hajója, ráadásul az irányítása is kiváló. A hátuljába géppuska van felszerelve.
▷ Szexepil: közepes

Hol parkol:
- San Fierro: haditengerészeti bázis

IV.11.6.5. Marquis
Meglehetősen testes, kecses hajó. Elég lassú, inkább csak naplementébe hajló randihoz ajánlott.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- a hajós iskola kikötőjében, miután minden feladatot bronz minősítéssel teljesítettél
- Las Venturas: Bayside Marina

IV.11.6.6. Reefer
Ha pecázni támad kedved, akkor ezt a hajót kell választanod. Lassú, és masszív gép.
▷ Szexepil: közepes

Hol parkol:
- San Andreas összes kikötőjében

IV.11.6.7. Speeder
A játék harmadik leggyorsabb, és egyik legszebb csónakja. Nagyon jól kanyarodik. Sajnos nem nagyon bírja a strapát.

▷ Szexepil: közepes
Hol parkol:
- San Fierro: a Gant Bridge tövében

IV.11.6.8. Squallo
Hasonló kategória, mint a Speeder, de még gyorsabb, és még szebb.
▷ Szexepil: közepes

Hol parkol:
- a hajós iskola kikötőjében, miután minden feladatot ezüst minősítéssel teljesítettél

IV.11.6.9. Tropic
Kellemes megjelenésű, lassú mozgású yacht.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Las Venturas: Bayside Marina

IV.11.6.10. Vortex
Légpárnás, kétéltű járgány, San Andreas egyik legjobb, legeredetibb járműve.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Los Santos: Panopticon
- Bayside Marina, a hajós iskola mögött

IV.11.7. Repülők

Elméletileg csak azután repkedhetsz, miután legalább bronz minősítéssel teljesítetted a pilóta iskola összes feladatát. Gyakorlatilag azonban csupán a repterére kell bejutnod (például a kerítésen bemászva, beugratva), ha a levegőbe szeretnél emelkedni.

IV.11.7.1. AT-400
A Boeing 737-re hajazó utasszállító gép. Az összes gép közül ez tud a legmagasabbra emelkedni.
▷ Szexepil: közepes

Hol parkol:
- Las Venturas repterén a nagy hangárban

IV.11.7.2. Beagle
Kétmotoros kisgép. Minden tekintetben átlagosnak mondható.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- San Fierro repterén

IV.11.7.3. Crop Duster
Mezőgazdasági kétfedeles, egymotoros kisgép. Az R3 megnyomásával kiveheted a részed a mezőgazdasági munkálatokból.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- az Easter Tunnelnél, az Easter Bay reptértől délre

IV.11.7.4. Dodo
A jó öreg Dodo most sem maradhatott ki a kínálatból. Volt idő, amikor ki sem lehetett robbantani a játékosokat az üléséből, a San Andreasban található számtalan repülő mellett már kevésbé lesz népszerű.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Los Santos reptér
- San Fierro reptér
- Las Venturas reptér

IV.11.7.5. Hydra
Helyből felszálló Harrier gépezet, képes egy helyben lebegni. Rakétákkal, és rakétaelhárító töltetekkel is fel van szerelve.
▷ Szexepil: közepes

Hol parkol:
- a "Vertical Bird" küldetés teljesítése után a repterederen
- a haditengerészeti bázison

IV.11.7.6. Nevada
Kétmotoros klasszikus utasszállító gép. Az ejtőernyősök kedvenc repülőgépe.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- San Fierro repterén

IV.11.7.7. Rustler
II. Világháborús harci gép, gépágyúval felszerelve. Az egymotoros gépek közül a leggyorsabb, legmozgékonyabb.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Verdant Meadows, elhagyatott reptér
- San Fierro repterén

IV.11.7.8. Shamal
Nagyon gyors, modern utasszállító. A felhők fölött suhanhatsz vele.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Los Santos reptér
- San Fierro reptér
- Las Venturas reptér

IV.11.7.9. Skimmer
A Dodo testvére, lomha egymotoros gép, a vízre is le tudsz szállni vele.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- The Sherman Dam

IV.11.7.10. Stunt Plane
Egymotoros, kétfedeles, rendkívül mozgékony, meglehetősen jól kezelhető gépezet.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- a repterederen, miután a pilóta iskola összes feladatát ezüst minősítéssel teljesítetted

IV.11.8. Helikopterek

IV.11.8.1. Cargo Bob
A hadsereg szállító járműve. Nagyon lassú.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Las Venturas: Restricted Area

IV.11.8.2. Hunter
Az AH-64A Apach játékbeli változata. Rakétákkal, gépágyúval van felszerelve, és a vezetése közben rádiót is hallgathatsz. A járőrszolgálat küldetéseit ezzel a járgánnyal is teljesítheted.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Easter Bay haditengerészeti bázis
- a repterederen, miután a pilóta iskola összes küldetését arany minősítéssel teljesítetted

IV.11.8.3. Leviathan
Az "Up, Up and Away" küldetés teljesítése után jelenik meg a repterederen. Sajnos a hozzá csatolt mágnes csak a küldetés során használható.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- San Fierro reptér

IV.11.8.4. Maverick
Teljesen átlagos helikopter.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- San Fierro: Downtown
- Bayside Marina

IV.11.8.5. News Chopper
Az SAN azaz San Andreas News tévécsatorna helikoptere. Kicsi, mozgékony járgány.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Las Venturas reptér

IV.11.8.6. Raindance
Egy UH-60 Black Hawk. Meglehetősen nagy termetű, lassú helikopter.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Santa Maria Beach
- San Fierro reptér

IV.11.8.7. Sea Sparrow
Kistermetű, gyors mozgású helikopter, mellyel vízen is landolhatsz. Az élvezetet a beépített fedélzeti gépágyú teszi teljessé.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Bayside Marina

IV.11.8.8. Sparrow
A Sea Sparrow kistestvére, egyszemélyes, és semmi extra képességgel nem rendelkezik.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Madd Dogg házának tetején

IV.11.9. Vonatok

IV.11.9.1. Brown Streak
Személyvonat. Lassan gyorsul, és lassan lassul.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- vonat sínek mentén

IV.11.9.2. Freight
Tehervonat. Lassan gyorsul, és lassan lassul.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- vonat sínek mentén

IV.11.10. Speciális járművek

IV.11.10.1. Ambulance
Mentőautó. Gyors, de eléggé borulékony szerkezet. Egyszerre három beteget tudsz szállítani vele.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- minden kórháznál

Hol futhatsz össze vele:
- nyírj ki három embert, egyből megjelenik egy

IV.11.10.2. Enforcer
Nem változott az előző részek óta. Nehéz, erős járgány. Amikor beszállsz, a páncélzatod maximumra növekszik.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- Balhézz, hogy négy csillagos körözést adjanak ki ellened, egyből találkozol eggyel

IV.11.10.3. FBI Rancher
A Rancher ötajtós, speciális változata. Dögös, kissé nehezen gyorsul.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- A megjelenéséhez öt csillagos körözést kell kiharcolnod

IV.11.10.4. Fire Truck
Tűzoltóautó. Eléggé lomha, nehézkes jármű. Szűk helyeken szinte lehetetlen lavírozni vele, viszont a vízágyúja nagyon hasznos lehet, nem csupán a tűzoltós küldetéseknél.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Los Santosban, nem messze a gördeszka parktól
- San Fierroban a tűzoltóság mögött
- Los Santosban a tűzoltósággal szemben

Hol futhatsz össze vele:
- Robbants fel egy kocsit, egyből megjelenik egy

IV.11.10.5. HPV1000
Rendőrmotor. Gyors, jól kezelhető jármű.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- szinte mindenhol
- két csillagos körözésnél rögtön a nyomodba ered néhány

IV.11.10.6. Police Car
Fekete és fehér rendőrautó, attól függően, melyik városban vagy. Gyors, és jól irányítható járgány. Amikor beszállsz, négy shotgun lőszert kapsz.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- San Fierro, a rendőrségi parkolóban

Hol futhatsz össze vele:
- szinte mindenhol

IV.11.10.7. Police Maverick
A Maverick rendőrség által használt változata. Külső változtatásokon, és az URH-ra cserélt rádión kívül nem tér el semmiben az alapváltozattól.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Los Santos, a rendőrörs tetején

Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.10.8. Predator
Gyors, kecses, fordulékony motorcsónak. A felszerelt gépágyú hab a tortán.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele:
- a vízben közlekedve gondoskodj arról, hogy két csillagos körözést adjanak ki ellened.

IV.11.10.9. Ranger
Rendőrségi furgon, vidéken ezzel járnak a zsaruk. Az off-road terepeken érdemes ezzel száguldozni a városi rendőrautó helyett.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Juss el 50%-os szintre Barbarával, és egy ilyen folyamatosan a rendelkezésedre áll majd El Quebradosban

Hol futhatsz össze vele:
- vidéken mindenhol

IV.11.10.10. Rhino
A hadseregben használatos tank. Ha igazán nagy kalamajkát akarsz okozni, akkor szerezz egy ilyet. A jobb analógkarral tudod irányítani a tornyot.
▷ Szexepil: alacsony

Hol parkol:
- Las Venturas: Restricted Area
- Los Santos: Ganton, a 100%-os végigjátszás után

Hol futhatsz össze vele:
- gondoskodj hat csillagos körözésről

IV.11.10.11. S.W.A.T
Csak az "End of the Line" küldetésben találkozhatsz ezzel a páncélozott SWAT járgánnyal.
▷ Szexepil: -

Hol parkol: -
Hol futhatsz össze vele: -

IV.11.11. Távirányítású járművek

IV.11.11.1. RC Bandit
Távirányítású versenyautó.

IV.11.11.2. RC Baron
Távirányítású kétfedeles repülőgép.

IV.11.11.3. RC Goblin
Távirányítású helikopter.

IV.11.11.4. RC Tiger
Távirányítású tank.

IV.11.12. Különleges járművek
Mint az előző részekben, a San Andreasban is előfordul jó néhány különleges jármű. Általában egy-egy küldetés során használt járműről van szó, a megtartásukhoz meg kell szakítani, el kell veszteni az adott küldetést. Van pár olyan jármű, amelynek semmiféle speciális tulajdonsága nincs, csak eltérő színű a festése, ezeket nem sorolom fel, mert szerintem nincs jelentőségük. Az előző részhez hasonlóan, a járművek speciális tulajdonságát az angol elnevezésük rövidítésével jelezzük:

- BP: Bulletproof, azaz golyóálló
- FP: Fireproof, azaz tűzálló
- EP: Explosionproof, azaz robbanásálló (gránátokat, rakétákat is kibír)
- DP: Damageproof, azaz sérülésálló (nem lesz baja, ha ütközöl vele kocsinak, épületnek, egyéb akadálynak)

IV.11.12.1. FP Greenwood
▷ Helyszín: Los Santos
▷ Küldetés: Drive-Thru

Ezt a kocsit vezeted a küldetés során. A tűztől nem kell félned, ha ezt a járgányt hajtod.

IV.11.12.2. BP/FP/EP/DP Tampa
▷ Helyszín: Los Santos
▷ Küldetés: Nines and AKs

Ezt a kocsit kell felrobbantanod a küldetés során. Még azelőtt el kell húznod vele, mielőtt a program kiadná a felrobbantására vonatkozó utasítást. Ha ennél később lépsz meg vele, elveszti a speciális képességeit.

IV.11.12.3. BP/FP/EP Savanna
▷ Helyszín: Los Santos
▷ Küldetés: High Stakes, Low Rider

A lowrider-es küldetésben, amikor össze kell mérned a kocsid tudását, és a ritmusérzéked a többi versenyzővel, a tieden kívül még öt autó vonul fel. Közöttük van Cesar piros színű, nyitott tetejű járgánya, amely szinte mindentől megvédi sofőrjét.

IV.11.12.4. FP Remmington
▷ Helyszín: Los Santos
▷ Küldetés: High Stakes, Low Rider

Az öt autó között parkoló Remmington-on nem fog a tűz.

IV.11.12.5. FP Majestic
▷ Helyszín: Los Santos
▷ Küldetés: High Stakes, Low Rider

Az öt autó között parkoló Majestic szintén tűzálló.

IV.11.12.6. FP Blade
▷ Helyszín: Los Santos
▷ Küldetés: High Stakes, Low Rider

Az öt autó között parkoló Blade szintén képes ellenállni a tűz romboló hatásának.

IV.11.12.7. BP Forklift
▷ Helyszín: Los Santos
▷ Küldetés: Robbing Uncle Sam

A küldetés során el kell menned a nemzeti gárda raktárához, ahol fegyvereket kell felpakolnod a teherautóra egy targonca segítségével. Ez a targonca golyóálló.

IV.11.12.8. BP/FP/EP/DP PCJ-600
▷ Helyszín: Los Santos
▷ Küldetés: OG Loc

OG Loc börtönbeli "partnerét" kell üldözőbe venned. A fickó egy motoron menekül, amely minden romboló hatásnak ellenáll.

IV.11.12.9. BP/FP Tahoma
▷ Helyszín: Los Santos
▷ Küldetés: House Party

A küldetés során első hullámban érkező Ballasok kocsija golyó-, és tűzálló.

IV.11.12.10. BP/FP/EP/DP Admiral
▷ Helyszín: Los Santos
▷ Küldetés: Los Sepucros

A Vice Cityben megismert kocsi a San Andreasban is felbukkan. Ebbe a kocsiba kell beszállnod, miután kinyírtad Kane-t. Ha Sweet is beszáll, a járgány elveszti a speciális képességeit.

IV.11.12.11. BP/FP/EP/DP Sabre
▷ Helyszín: Badlands
▷ Küldetés: Tanker Commander

A "Tanker Commander" küldetésben felbukkanó összes járgány speciális képességekkel rendelkezik. Az üldözésedre induló falusi figurák Sabre-ja minden támadásnak ellenáll.

IV.11.12.12. BP Tanker
▷ Helyszín: Badlands
▷ Küldetés: Tanker Commander

Mielőtt a Tanker-t a trélerhez csatolod, golyóálló.

IV.11.12.13. BP/FP/EP/DP Sadler
▷ Helyszín: Badlands
▷ Küldetés: Tanker Commander

Ha a falusiak még mindig üldöznek, amikor beállsz a Tanker-rel a fényjelzésbe, akkor egy kocsi felrobban. Ez a Sadler a Sabre-hoz hasonlóan minden támadásnak ellenáll.

IV.11.12.14. BP/FP/EP Fortune
▷ Helyszín: Badlands
▷ Küldetés: Wu Zi Mu

A küldetés során Woozie egy rózsaszínű Fortune-t hajt. Szerezd meg tőle.

IV.11.12.15. BP/FP/EP Elegy
▷ Helyszín: Badlands
▷ Küldetés: Farewell, My Love

Woozie megint csak rózsaszínű járgányt, - az előzőhöz hasonló speciális képességekkel megáldott - egy Elegy-et hajt.

IV.11.12.16. FP Sultan
▷ Helyszín: Badlands
▷ Küldetés: Farewell, My Love

A küldetés során felbukkanó Sultan tűzálló.

IV.11.12.17. FP ZR-350
▷ Helyszín: Badlands
▷ Küldetés: Farewell, My Love

Az ellenfelek tűzálló ZR-350-et hajtanak.
IV.11.12.18. BP/FP/EP Patriot
▷ Helyszín: San Fierro
▷ Küldetés: Big Smoke Cash

A küldetés során üldözőbe vett járgány az ütközéseken kívül minden kibír.

IV.11.12.19. FP Rumpo
▷ Helyszín: San Fierro
▷ Küldetés: Outrider

A küldetésben a Rumpo útjában álló útakadályok megszüntetésében kell segédkezned. A járgány tűzálló.

IV.11.12.20. BP/FP/EP/DP Buffalo
▷ Helyszín: Las Venturas
▷ Küldetés: Misappropriation

A küldetés során eljutsz egy parkolóházhoz, itt találod ezt a járgányt.

IV.11.12.21. BP/FP/EP/DP Maverick
▷ Helyszín: Las Venturas
▷ Küldetés: Misappropriation

Végre egy mindennek ellenálló helikopter...
A kétjátékos "Runaround" módban hatalmas segítséget jelenthet, ha sikerül ebben a küldetésben megszerezni, és megtartani.

IV.11.12.22. BP Walton
▷ Helyszín: Las Venturas
▷ Küldetés: Madd Dogg

A küldetés során használt járgány golyóálló.

IV.11.12.23. BP/FP/EP/DP Glendale
▷ Helyszín: Los Santos (a visszatérés után)
▷ Küldetés: Los Desperados

A küldetés során felbukkanó Glendale minden megpróbáltatást kibír.

IV.11.12.24. SWAT
▷ Helyszín: Los Santos (a visszatérés után)
▷ Küldetés: End of the Line

A küldetés során kétszer is felbukkan ez a páncélozott járgány, de csak az első felbukkanásánál tudod megszerezni.

IV.11.12.25. Egy kis csalás

▶ **Tipp:** Minden járgányt golyóállóvá varázsolhatsz, miután beszálltál, ehhez be kell ütnöd az alábbi kombinációt:
L1, L2, L2, Fel, Le, Le, Fel, R1, R2, R2

IV.11.13. Tuningolás

San Andreas területén öt tuning műhelyt találsz. Miután elérhetővé válnak, piros villáskulcs szimbólum jelzi őket a radaron és a térképen. Los Santosban, San Fierroban, és Las Venturasban található egy-egy műhely, melyeket rögtön elérhetsz, miután a városba érkezel. Két műhely csak bizonyos küldetés végrehajtása után érhető el. A következő módosításokat lehet végrehajtani a műhelyekben:

Speciális festések
Van, aki szeret különféle mintákat, például lángo-

kat, sárkányt, vagy tigrist festetni a járgányára. San Andreas műhelyeiben néhány járgányra te is festethetsz ilyen egyedi mintákat. Ha egy olyan kocsival állsz be egy Pay 'N' Spray-be, amin van ilyen minta, az a fényezés után eltűnik. Tehát, ha ilyen egyedi járgányod van, akkor kerüld a Pay 'N' Spray-ket.

Fényezés
Aránylag kevés pénzért átfényeztetheted a járgányod. A megjelenő menüből a bal analógkar, vagy a nyílgombok segítségével választhatod ki a neked legjobban tetsző színt. A nyitott tetejű kocsiknál az utastér színét is ki lehet választani ("interior" azaz belső és "exterior" azaz külső szín külön menüben jelenik meg).

Motorház szellőző
Ez az opció csak azoknál az autóknál jelenik meg, amelyiknek szellőzőt szereltethetsz a motorháztetejére.

Motorház légterelő
Ez az opció csak azoknál az autóknál jelenik meg, amelynek légterelőt szereltethetsz a motorháztetejére. A légterelő lehet kicsi, közepes, nagy.

Kipufogó
Néhány járgány kipufogóját is lecserélheted. A tuning kipufogók ára autó típusonként változó.

Spoiler
A Transfender-nél különféle spoilereket szereltethetsz fel a járgányaidra.

Fényszóró
Néhány járgánynál a fényszórót is lecserélheted, és ködfényszórót is felszereltethetsz, ha begurulsz a Transfender-hez.

Nitro
Minden kocsira felszereltethetsz nitrót. A felszereléskor megjelenő almenüben 2x, 5x, és 10x nitró közül választhatsz. Ez csupán azt jelenti, hogy hányszor használhatod a nitrót az adott kocsinál.

Tető
A kocsik egy részénél a tetőt is megváltoztathatod, választhatsz különböző zárt, és nyitott tető közül.

Kerekek, felnik
Nyolc különböző felnivel felszerelt kerék jelenik meg a Transfender kínálatában. Minden kocsi esetében ezek közül választhatsz, az áruk 620$ és 1560$ között mozog.

Hifi
Az összes járgány hangrendszerét bővítheted, a "Bass Boost" beszerelésével az alsó hang tartomány erősebben szól majd. Ez a bővítést 100$-t kóstál.

Hidraulika
Minden kocsira felszerelhetsz hidraulikát, ha lowrider-ré szeretnéd alakítani. Miután felszereltetted, a jobb analógkarral irányíthatod a beépített hidraulikát, így a kocsiban ülve nem tudod megváltoztatni a nézetet.

Nem lehet minden kocsinál az összes módosítást alkalmazni, mikor beállsz a tuning műhelybe, látni fogod, hogy az adott járgánnyal mit tudnak kezdeni.

IV.11.13.1. Tuning műhelyek

IV.11.13.1.1. Los Santos

IV.11.13.1.1.1. TransFender
▷ Helyszín: Temle, Los Santos észak-keleti részén
▷ Típus: általános módosítások

Sweet "Cesar Vialpando" küldetésének teljesítése után veheted igénybe a szolgáltatásaikat.

IV.11.13.1.1.2. Loco Low Co.
▷ Helyszín: Playa Del Seville, Los Santos dél-keleti részén
▷ Típus: csak lowrider tuning

Sweet "Cesar Vialpando" küldetésének teljesítése után veheted igénybe a szolgáltatásaikat.

IV.11.13.1.2. San Fierro

IV.11.13.1.2.1. TransFender
▷ Helyszín: Doherty, San Fierro dél-nyugati részén
▷ Típus: általános módosítások

A műhely szolgáltatásait rögtön igénybe veheted, miután eljutottál San Fierroba.

IV.11.13.1.2.2. Wheel Angels
▷ Helyszín: Ocean Flats, San Fierro dél-nyugati részén
▷ Típus: utcai versenyautók tuningja

A Wheel Angels szolgáltatásainak igénybevételéhez először meg kell szerezned a Wang Autost, és be kell indítanod. Emellett teljesítened kell az autósiskola összes feladatát (mindegy, milyen minősítéssel).

IV.11.13.1.3. Las Venturas

IV.11.13.1.3.1. TransFender
▷ Helyszín: Come-a-Lot, Las Venturas dél-keleti részén
▷ Típus: általános módosítások

A műhely szolgáltatásait rögtön igénybe veheted, miután eljutottál Las Venturasba.

IV.12. Megvásárolható búvóhelyek
Az előző részhez hasonlóan San Andreas területén is számtalan házat, lakást vásárolhatsz magadnak. Egy búvóhelyre hajtva tudod elmenteni a játékállást, esetleg át tudsz öltözni, és járműveket tárolhatsz a garázsban. Nézzük, hogy hol, milyen házakat vásárolhatsz, illetve kaphatsz meg.

IV.12.1. Los Santos és Red County

IV.12.1.1. Willowfield Safehouse
▷ Helyszín: Willowfield, délre CJ házától
▷ Ára: 10000$
▷ Extra: -

A játék kezdetétől megvásárolható.

IV.12.1.2. Jefferson Safehouse
▷ Helyszín: Jefferson, észak-nyugatra a County Hospital-tól
▷ Ára: 10000$
▷ Extra: át tudsz öltözni

A játék kezdetétől megvásárolható. Ha a County Hospital környékén kezded meg a mentős küldeteséket, akkor ez lesz a legmegfelelőbb hely az állás mentésére.

IV.12.1.3. El Corona Safehouse
▷ Helyszín: A Los Santos Internationaltól északra
▷ Ára: 10000$
▷ Extra: át tudsz öltözni, két járművet tárolhatsz a garázsban

A játék kezdetétől megvásárolható.

IV.12.1.4. Verona Beach Safehouse
▷ Helyszín: Marina keleti részén.
▷ Ára: 10000$
▷ Extra: át tudsz öltözni

A játék kezdetétől megvásárolható.

IV.12.1.5. Santa Maria Beach Safehouse
▷ Helyszín: A Santa Maria Beach mólójától nyugatra
▷ Ára: 30000$
▷ Extra: át tudsz öltözni, négy járművet tárolhatsz a garázsban.

A játék kezdetétől megvásárolható.

IV.12.1.6. Mulholland Safehouse
▷ Helyszín: Mulholland északi részén
▷ Ára: 120000$
▷ Extra: át tudsz öltözni, két járművet tárolhatsz a garázsban

A játék kezdetétől megvásárolható.

IV.12.1.7. Palomino Creek Safehouse
▷ Helyszín: Palomino Creek észak-nyugati részén, Red Countyban
▷ Ára: 35000$
▷ Extra: át tudsz öltözni, két járművet tárolhatsz a garázsban

Sweet "Green Sabre" küldetésének teljesítése után vásárolható meg.

IV.12.1.8. Dillimore Safehouse
▷ Helyszín: Dillimore észak-keleti részén, Red Countyban
▷ Ára: 40000$
▷ Extra: tudsz öltözni, egy járművet tárolhatsz a garázsban

Sweet "Green Sabre" küldetésének teljesítése után vásárolható meg.

IV.12.1.9. Blueberry Safehouse
▷ Helyszín: Blueberry közepén, egy ház második emeletén, Red Countyban
▷ Ára: 10000$
▷ Extra: át tudsz öltözni

Sweet "Green Sabre" küldetésének teljesítése után vásárolható meg.

IV.12.1.10. Johnson House
▷ Helyszín: Ganton
▷ Ára: -
▷ Extra: át tudsz öltözni, két járművet tárolhatsz a garázsban, találsz odabenn videojátékot, festéksprayt, fényképezőgépet

A játék kezdetén a Johnson ház lesz az első mentési pont.

IV.12.1.11. Madd Dogg's House
▷ Helyszín: Mulholland
▷ Ára: -
▷ Extra: át tudsz öltözni, odabenn találsz medencét, konditermet, páncélzatot, életerőt, éjjellátót, és egy Sparrow helit a tetőn

Woozie "A Home in the Hills" küldetésének teljesítése után kerül a birtokodba.

IV.12.2. San Fierro és Badlands

IV.12.2.1. Angel Pine Safehouse
▷ Helyszín: Angel Pine észak-keleti részén
▷ Ára: 20000$
▷ Extra: át tudsz öltözni

Sweet "Green Sabre" küldetésének teljesítése után vásárolható meg.

IV.12.2.2. Whetstone Safehouse - The Cult Farm
▷ Helyszín: Whetstone középső részén
▷ Ára: 100000$
▷ Extra: át tudsz öltözni, használhatod a farm járműveit, és egy Sanchez-t

Sweet "Green Sabre" küldetésének teljesítése után vásárolható meg.

IV.12.2.3. Paradiso Safehouse
▷ Helyszín: San Fierro észak-nyugati része
▷ Ára: 20000$
▷ Extra: át tudsz öltözni, két járművet tárolhatsz a garázsban

Truth "Are you going to San Fierro?" küldetésének teljesítése után vásárolható meg.

IV.12.2.4. Calton Heights Safehouse
▷ Helyszín: Calton Heights dél-keleti részén
▷ Ára: 100000$
▷ Extra: át tudsz öltözni, két járművet tárolhatsz a garázsban

Truth "Are you going to San Fierro?" küldetésének teljesítése után vásárolható meg.

IV.12.2.5. Chinatown Safehouse
▷ Helyszín: Chinatown északnyugati részén
▷ Ára: 20000$
▷ Extra: át tudsz öltözni

Truth "Are you going to San Fierro?" küldetésének teljesítése után vásárolható meg.

IV.12.2.6. King's Safehouse
▷ Helyszín: Queen's keleti végében, a Vank Hoff Hotel közelében
▷ Ára: 50000$
▷ Extra: át tudsz öltözni, használhatod a lakás előtt parkoló Fortune-t

Truth "Are you going to San Fierro?" küldetésének teljesítése után vásárolható meg.

IV.12.2.7. Hashbury Safehouse
▷ Helyszín: Hashbury déli részén
▷ Ára: 40000$
▷ Extra: át tudsz öltözni, három járművet tárolhatsz a garázsban

Truth "Are you going to San Fierro?" küldetésének teljesítése után vásárolható meg.

IV.12.2.8. Doherty Safehouse
▷ Helyszín: Doherty déli részén, két sarokra a Xoomertől
▷ Ára: 20000$
▷ Extra: át tudsz öltözni

Truth "Are you going to San Fierro?" küldetésének teljesítése után vásárolható meg.

IV.12.2.9. Trailer Park
▷ Helyszín: Angel Pine
▷ Ára: -
▷ Extra: egy Sanchez

Ez lesz az első búvóhelyed Los Santos küldetéseinek teljesítése után.

IV.12.2.10. Catalina's House
▷ Helyszín: Ferne Ridge
▷ Ára: -
▷ Extra: egy Buffalo

Catalina küldetései után kapod meg.

IV.12.3. Las Venturas és Desert

IV.12.3.1. El Quebrados Safehouse
▷ Helyszín: El Quebrados keleti részén
▷ Ára: 20000$
▷ Extra: át tudsz öltözni

A "Ya-Ka-Boom-Boom" küldetése után vásárolhatod meg.

IV.12.3.2. Tierra Robada Safehouse
▷ Helyszín: a Robada Intersectiontől északra
▷ Ára: 20000$
▷ Extra: át tudsz öltözni

A "Ya-Ka-Boom-Boom" küldetése után vásárolhatod meg.

IV.12.3.3. Fort Carson Safehouse
▷ Helyszín: Fort Carson észak-nyugati részén
▷ Ára: 30000$
▷ Extra: át tudsz öltözni, egy járművet tárolhatsz a garázsban, használhatod a lépcső végében megjelenő Speeder-t

A "Ya-Ka-Boom-Boom" küldetése után vásárolhatod meg.

IV.12.3.4.Prickle Pine Safehouse
▷ Helyszín: a Pilson Intersectiontől nyugatra
▷ Ára: 50000$
▷ Extra: át tudsz öltözni, három járművet tárolhatsz a garázsban

A repülős iskola feladatainak teljesítése után vásárolhatod meg.

IV.12.3.5. Old Venturas Strip Safehouse
▷ Helyszín: a kerület közepén, a kaszinónál
▷ Ára: 6000$
▷ Extra: át tudsz öltözni

A repülős iskola feladatainak teljesítése után vásárolhatod meg.

IV.12.3.6. Creek Safehouse
▷ Helyszín: a bevásárlóközponttól délre
▷ Ára: 10000$
▷ Extra: át tudsz öltözni

A repülős iskola feladatainak teljesítése után vásárolhatod meg.

IV.12.3.7. Whitewood Estates Safehouse
▷ Helyszín: a külváros déli részén
▷ Ára: 30000$
▷ Extra: át tudsz öltözni, két járművet tárolhatsz a garázsban
A repülős iskola feladatainak teljesítése után vásárolhatod meg.

IV.12.3.8. Redsands West Safehouse
▷ Helyszín: A Las Venturas Airport-tól északra
▷ Ára: 30000$
▷ Extra: át tudsz öltözni

A repülős iskola feladatainak teljesítése után vásárolhatod meg.

IV.12.3.9. The Clown's Pocket Safehouse
▷ Helyszín: a Clown Pocket kaszinónál, a Strip-en
▷ Ára: 6000$
▷ Extra: át tudsz öltözni

A repülős iskola feladatainak teljesítése után vásárolhatod meg.

IV.12.3.10. Pirates In Men's Pants Safehouse
▷ Helyszín: a Pirates in Men's Pants kaszinónál, a Strip-en
▷ Ára: 6000$
▷ Extra: át tudsz öltözni

A repülős iskola feladatainak teljesítése után vásárolhatod meg.

IV.12.3.11. The Camel's Toe Safehouse
▷ Helyszín: a The Camel's Toe kaszinónál, a Strip-en
▷ Ára: 6000$
▷ Extra: át tudsz öltözni

A repülős iskola feladatainak teljesítése után vásárolhatod meg.

IV.12.3.12. Rockshore West Safehouse
▷ Helyszín: a külváros keleti részén
▷ Ára: 20000$
▷ Extra: át tudsz öltözni, két járművet tárolhatsz a garázsban

A repülős iskola feladatainak teljesítése után vásárolhatod meg.

Az elhagyott reptérnél, és a Four Dragons Casino-nál is elmentheted az állást, miután megoldottad a hozzájuk tartozó küldetéseket.

IV.13. Statisztika, a 100% feltétele

IV.13.1. Statisztika

Ahogy az előző részekben, úgy a San Andreasban is minden egyes lépésed, minden tevékenységed rögzíti a játék. Annyi változás történt az előző részekhez képest, hogy ezeket a statisztikákat kategóriákra bontva tekintheted meg.

IV.13.1.1. Player - a játékos képességei, tulajdonságai

Fat	Háj
Stamina	Állóképesség
Total Respect	Tisztelet szintje
Lung Capacity	Tüdő kapacitás
Sex Appeal	Szexepil
Muscle	Izom
Driving Skill	Autóvezetés
Flying Skill	Repülő-, és helikoptervezetés
Bike Skill	Motorvezetés
Cycling Skill	Biciklizés
Armor	Páncélzat
Times Drowned	Hányszor fulladtál meg
Number of Hospital Visits	Hányszor kerültél kórházba
Number of Prostitutes Visited	Hányszor vetted igénybe a prostik szolgáltatásait
Number of Meals Eaten	Hány adag ételt fogyasztottál el
Luck	Szerencse
Gambling	Szerencsejáték
Dating	Randizás

IV.13.1.2. Money - a pénzzel kapcsolatos statisztikák

Weapon Budget	Fegyverekre költött pénz
Fashion Budget	Ruhákra, kiegészítőkre költött pénz
Property Budget	Ingatlanokra költött pénz
Auto Repair and Painting Budget	Autójavításra, és átfestésre költött pénz
Tattoo Budget	Tetkókra költött pénz
Hairdressing Budget	Fodrászra költött pénz
Prostitute Budget	Prostikra költött pénz
Strip Club Budget	Sztriptíz klubban elköltött pénz
Car Modification Budget	Tuningolásra költött pénz
Food Budget	Kajára költött pénz
Total Shopping Budget	Összesen elköltött pénz

IV.13.1.3. Weapons - fegyverek

Current Weapon Skill	Jelenlegi fegyver szintje
Weapon Skill Levels	Fegyverekkel kapcsolatos képességek (fegyverekre lebontva)
Bullets Fired	Kilőtt lövedékek száma
KGs of Explosives Used	Felhasznált robbanószerek mennyisége (kg)
Bullet That Hit	Célba ért lövedékek száma

IV.13.1.4. Crimes - elkövetett bűncselekmények

Total Number of Wanted Stars Attained	Megszerzett körözési csillagok száma
Total Number of Wanted Stars Evaded	"Elsikált" körözési csillagok száma
Times Busted	Letartóztatások száma
Criminals Wasted	Megölt bűnözők száma
Gang Member Wasted	Megölt bandatagok száma
People Wasted by Others	Hány embert öltek meg mások
People You've Wasted	Hány embert öltél meg
Road Vehicles Destroyed	Hány közúti járművet sikerült elpusztítani
Boats Destroyed	Hány vízi járművet sikerült elpusztítani
Planes & Helicopters Destroyed	Hány légi járművet sikerült elpusztítani
Cost of Property Damaged	Az elpusztított járművek értéke
Tires Popped With Gunfire	Kilőtt gumiabroncsok száma
Number of Headshots	Fejlövések száma
Fires Started	Hány tüzet gyújtottál
Total Legitimate Kills	Hány gyilkosságot követtél el összesen

IV.13.1.5. Gangs - bandák

Least Favorite Gang	Legkevésbé favorizált banda
Terrorities Held	A megszerzett területek száma
Highest Number of Terrorities Held	Mennyi volt a legtöbb megszerzett terület szám
Enemy Gang Members Killed	Hány ellenséges bandatagot nyírtál ki
Biggest Gang	Legnagyobb banda (megszerzett területek alapján)
2nd Biggest Gang	Második legnagyobb banda (megszerzett területek alapján)
3rd Biggest Gang	Harmadik legnagyobb banda (megszerzett területek alapján)

IV.13.1.6. Achievements - teljesítmény

Distance Travelled on Foot	Gyalog megtett távolság
Distance Travelled by Swimming	Úszva megtett távolság
Distance Travelled by Car	Autóval megtett távolság
Distance Travelled by Bicycle	Bringával megtett távolság
Distance Travelled by Motorbike	Motorral megtett távolság
Distance Travelled by Boat	Hajóval megtett távolság
Distance Travelled on Treadmill	Futógépen megtett távolság
Flight Time	Levegőben töltött idő összesen
Longest Treadmill Time	Leghosszabb futógépen eltöltött idő

Distance Travelled on Exercise Bike Szobabiciklivel megtett távolság
Best Insane Stunt Awarded Legjobb "Insane" ugrás minősítése
Unique Jumps Found Hány különleges ugrás helyét találtad meg
Unique Jumps Done Hány különleges ugrást teljesítettél
Longest Wheelie Distance "Wheelie"-vel megtett leghosszabb egybefüggő távolság
Longest Wheelie Time A legjobb "Wheelie" idő
Longest Stoppie Distance "Stoppie"-val megtett leghosszabb egybefüggő távolság
Longest Stoppie Time A legjobb "Stoppie" idő
Longest 2 Wheels Distance Autóval, két keréken megtett leghosszabb egybefüggő távolság
Longest 2 Wheels Time Autóval megtett, leghosszabb egybefüggő idő
Maximum Insane Jump Distance "Insane" ugrás közben megtett legnagyobb távolság
Maximum Insane Jump Height "Insane" ugrás közben elért legnagyobb magasság
Maximum Insane Jump Flip "Insane" ugrás közben végrehajtott legtöbb teljes (360 fok) átfordulás
Last Chase Time With Stars Mennyi ideig tartott az utolsó körözésed
Longest Chase Time With Stars Mennyi volt a leghosszabb ideig tartó üldözésed
Furtheest Hoop Milyen messziről tudtad bedobni a labdát a kosárba
Heaviest Weight on Bench Pressed Mennyi a rekordod fekvenyomásban
Heaviest Weight on Dumbbels Mennyi a rekordod súlyzóval
Tags Sprayed Kifújt graffitik száma
Snapshots Taken Elkészített fényképek száma
Oysters Collected Összegyűjtött kagylók száma
Horseshoes Collected Összegyűjtött szerencsepatkók száma

IV.13.1.7. Mission - küldetések

Mission Attempts Megkísérelt küldetések száma
Mission Passed Teljesített küldetések száma
Cash Made in Taxi Taxizással keresett pénz
Passengers Dropped Off Taxizással célba vitt utasok száma
Pimping Level Teljesített strici küldetések száma
Number of Girls Pimped Hány lányt futtattál
Money Made From Pimping Striciskedéssel keresett pénz

IV.13.1.8. Misc - vegyes statisztikák

Progress Made A 100%-ból eddig teljesített százalék
Playing Time Tiszta játékidő
Days Passed in Game A játék közben eltelt napok száma
Safehouse Visit Mentések száma
Vehicle Resprayed Átfestett járművek száma
Times Visited the Gym Hányszor jártál konditeremben
Times Laid Hányszor sikerült "zsákolnod"

IV.13.1.9. Besorolás

A különféle tevékenységeid meghatározott pontszámot érnek. A pontszámok összege alapján kapsz egy besorolást, amit szintén a statisztika menüben tudsz megtekinteni. A besorolásra az alábbi tevékenységek vannak hatással:

Minden megszerzett 5000$: 1 Pont
Egy civil kinyírása: 1 Pont
Küldetés teljesítése: 5 Pont
Egy jármű felrobbantása: 5 Pont
Helikopter vagy repülő felrobbantása: 30 Pont
Kinyírnak, vagy elkapnak: -3 Pont
Csalás használata: -10 Pont

IV.13.2. A 100% feltétele

Az előző részekhez hasonlóan most is különféle feladatokat kell megoldanod, különböző kihívásoknak kell eleget tenned a fő-, és mellékküldetések mellett, hogy 100%-osra teljesítsd a játékot.

A következő jutalmak várják a mindenre elszánt játékosokat:

- Kapsz 1000000$-t költőpénznek
- Végtelen lőszer lesz az összes fegyverhez
- Az életpont, páncélzat, és a képességeid pontja maximumra ugrik
- Egy Hydra jelenik meg Sweet házának tetején
- Egy Rhino jelenik meg a Johnson háztól nem messze található felüljáró déli oldalán
- Az igénybe vett járművek ezután kétszer több ütközést bírnak

Csalásokat most sem érdemes használni, legalábbis abban az esetben, ha 100%-ra teljesíteni szeretnéd a játékot.

▷ 1. Főküldetések - összesen **104**

- CJ küldetései - 16
- Sweet küldetései - 15
- Ryder küldetései- 3
- Big Smoke küldetései - 4
- OG Loc küldetései - 4
- Cesar Vialpando küldetései - 9
- The Truth küldetései - 2
- Catalina küldetései - 9
- Tenpenny küldetései - 6
- Wu Zi Mu küldetései - 10
- Jizzy küldetései - 3
- Zero küldetései - 4
- Toreno küldetései - 4
- Rosenberg küldetései
- Mafia küldetések - 4
- Madd Dogg küldetései - 1
- Betörés - 6
- Elhagyott reptér küldetései - 4

▷ 2. Mellékküldetések - összesen **68**

▷ 2.1. Járművekhez kapcsolódó (R3) küldetések - **8**

- Betörések
- Tűzoltás - 12 szint
- Szállítmányozás - 2 szint
- Ambuláns mentés - 12 szint
- Striciskedés - 10 szint
- Taxizás - 50 szint
- Járőrszolgálat - 12 szint

▷ 2.2. Futárkodás - **3**

- Los Santos - 4 szint
- San Fierro - 4 szint
- Las Venturas - 4 szint

▷ 2.3. Iskolák - **4**

- Autósiskola - 12 feladat
- Pilóta iskola - 10 feladat
- Hajózás - 5 feladat
- Motorozás - 6 feladat

Az iskoláknál elég bronz minősítéssel teljesíteni a küldetéseket.

▷ 2.4. Stadion versenyek - **4**

- 8-Track - első helyezés
- Dirt Track - első helyezés
- Kickstart - 26 pont
- Blood Bowl - első helyezés

▷ 2.5. Export - Import vállalat - **3 lista**

- első lista - 10 autó
- második lista - 10 autó
- harmadik lista - 10 autó

A százalék értéke csak akkor növekszik, ha a lista összes autóját leszállítottad.

▷ 2.6. Versenyek - **25**

- Los Santos - 9
- San Fierro - 6
- LVA Freight Depot - 4
- Las Venturas Airport - 6

Minden versenyen első helyezést kell elérned. A reptér feladatait teljesítsd.

▷ 2.7. Fiú a bányában dolgozik - **7**

A küldetés feladatai közben nem növekszik a százalék értéke, csak miután mind a hét feladatot teljesítetted.

▷ 2.8. Erőpróbák - **6**

- Lowrider
- Kondítermek - 3 feladat
- Ammunation - 12 feladat
- Chiliad - 3 pálya
- BMX
- NRG-500

A Chiliad hegy versenyein első helyezést kell elérned.

▷ 2.9. Áruszállítás - **8 küldetés**

A küldetés feladatai közben nem növekszik a százalék értéke, csak miután mind a nyolc feladatot teljesítetted.

▷ 3. Gyűjtögetés

- 100 graffiti
- 50 fénykép
- 50 kagyló
- 50 szerencsepatkó

A százalék értéke csak egy csoport összes darabjának összegyűjtése után emelkedik.

▷ 4. Búvóhelyek - összesen **33**

- Willowfield Safehouse
- Jefferson Safehouse
- El Corona Safehouse
- Verona Beach Safehouse
- Santa Maria Beach Safehouse
- Mulholland Safehouse
- Palomino Creek Safehouse
- Dillimore Safehouse
- Blueberry Safehouse
- Johnson House
- Madd Dogg's House
- Angel Pine Safehouse
- Whetstone Safehouse - The Cult Farm
- Paradiso Safehouse
- Calton Heights Safehouse
- Chinatown Safehouse
- King's Safehouse
- Hashbury Safehouse
- Doherty Safehouse
- Trailer Park
- Catalina's House
- El Quebrados Safehouse
- Tierra Robada Safehouse
- Fort Carson Safehouse
- Prickle Pine Safehouse
- Old Venturas Strip Safehouse
- Creek Safehouse
- Whitewood Estates Safehouse
- Redsands West Safehouse
- The Clown's Pocket Safehouse
- Pirates In Men's Pants Safehouse
- The Camel's Toe Safehouse
- Rockshore West Safehouse

Minden megvásárolt búvóhely egy százalékot jelent. Az ingyen, küldetések teljesítésével megszerzett ingatlanokért nem kapsz százalékot.

▷ 5. Vállalkozások megszerzése - összesen **9**

- Wang Auto
- Zero boltja (RC Cars)
- Elhagyatott reptér
- Roboi's Food Mart
- Hippy Shopping
- Burger Shot
- Vank Hoff Hotel
- Hunter Quarry
- RS Haul

A listában nem szereplő minijátékokat, erőpróbákat nem kell teljesíteni a 100%-os végigjátszáshoz, csupán tovább színesítik ezt az amúgy is rendkívül komplex játékot.

IV.14. A rádióállomások és a zeneszámok listája
A szokásos sokszínű zenei kínálat megjelenik a San Andreasban is. A helyszínnek (California), és az időszaknak (1991-1994) megfelelően a Hip-Hop és az alternatív rock dominál a rádióadók műsorában. A műsorvezetők hangját illusztris zenészek, filmszínészek, a korszak megkerülhetetlen sztárjai kölcsönözték.

IV.14.1. Radio-X
▷ DJ: Sage - hangja: Jodie Shawback

A 90-es években a heavy metal már lecsengőben volt, ekkor tört utat magának a grunge, és a többi alternatív zenei irányzat. A fiatalokat magába szippantotta a dalok elementáris ereje.

- 1. Helmet - Unsung
- 2. Depeche Mode - Personal Jesus
- 3. Faith No More - Midlife Crisis
- 4. Danzig - Mother
- 5. Living Colour - Cult Of Personality
- 6. Primal Scream - Movin' On Up
- 7. Guns N' Roses - Welcome To The Jungle
- 8. L7 - Pretend We're Dead
- 9. Ozzy Ozbourne - Hellraiser
- 10. Soundgarden - Rusty Cage
- 11. Rage Against The Machine - Killing In The Name
- 12. Jane's Addiction - Been Caught Stealing
- 13. The Stone Roses - Fool's Gold
- 14. Alice In Chains - Them Bones
- 15. Stone Temple Pilots - Plush

IV.14.2. Bounce FM
▷ DJ: The Funktipus - hangja: George Clinton

A rap zene ezekben az években kezdi meg igazán a mai napig tartó menetelését. A Bounce FM leginkább a rap és Hip-Hop gyökereinek tekinthető 70-es évekbeli Funk-ot játszik. George Clinton a Funk muzsika egyik legnagyobb alakja, számtalan sláger fűződik a nevéhez.

- 1. Zapp - I Can Make You Dance
- 2. Kool And The Gang - Hollywood Swinging
- 3. Ohio Players - Love Rollercoaster
- 4. Rick James - Cold Blooded
- 5. Maze - Twilight
- 6. Fat Back - Yum Yum
- 7. Isley Brothers - Between The Sheets
- 8. Ronnie Hudson - West Coast Poplock
- 9. Lakeside - Fantastic Voyage
- 10. George Clinton - Loopzilla
- 11. Dazz Band - Let It Whip
- 12. Cameo - Candy
- 13. Ohio Players - Funky Worm
- 14. MFSB - Love Is The Message
- 15. Johnny Harris - Odyssey
- 16. Roy Ayers - Running Away
- 17. The Gap Band - You Dropped A Bomb On Me

IV.14.3. K-Rose
DJ: Mary-Beth Maybell - hangja: Riette Burdick

A Country muzsika sikere hosszú évtizedek óta töretlen. A dalok leginkább szerelemről, és a tiszta emberi érzésekről szólnak, nem csoda hát, hogy a country zene ennyi ideje képes meghódítani a közönséget. A zenét a prérik özvegy királynője, Mary-Beth Maybell szállítja. Szinkronhangja, Riette Burdick híres színpadi színésznő.

- 1. Jerry Reed - Amos Moses
- 2. Conway Twitty And Lorretta Lynn - Louisiana Woman, Mississippi Man
- 3. Hank Williams - Hey Good Lookin'
- 4. Juice Newton - Queen Of Hearts
- 5. Asleep At The Wheel - The Letter That Johnny Walker Read
- 6. The Desert Rose Band - One Step Forward
- 7. Willie Nelson - Crazy
- 8. Patsy Cline - Three Cigarettes In The Ashtray
- 9. Mickey Gilley - Make The World Go Away
- 10. Ed Bruce - Mamma Don't Let Your Babies Grow Up To Be Cowboys
- 11. Merle Haggard - Always Wanting You
- 12. Whitey Shafer - All My Exes Live In Texas
- 13. Eddie Rabbit - I Love A Rainy Night
- 14. Statler Brothers - New York City
- 15. Statler Brothers - Bed Of Roses

IV.14.4. Radio Los Santos
▷ DJ: Julio G - hangja: Julio G

A nyugati part - keleti part háború még éppen csak megindult, Notorius BIG és 2 Pac is a csúcson volt. Az NWA feloszlott, de az összes ex-tag, köztük Dr Dre, Ice Cube és Eazy E is szólóban folytatta a zúzást. A gengszter rap minden csúcsot meghódított, és azok, akik túlélték ezt az időszakot, híres zenészekké, producerekké, milliárdos üzletemberekké váltak. A lemezjátszók mögött a híres Hip-Hop DJ, Julio G áll. Yo DJ, Spin That Shit!

- 1. Too Short - The Ghetto
- 2. 2 Pac - I Don't Give A F**k
- 3. Compton's Most Wanted - Hood Took Me Under
- 4. Dr Dre - Nuthin' But A G Thang
- 5. Dr Dre - F**k Wit Dre Day
- 6. Dr Dre - Deep Cover
- 7. Kid Frost - La Raza
- 8. Cypress Hill - How I Could Just Kill A Man
- 9. The Doc - It's Funky Enough
- 10. NWA - Alwayz Into Something
- 11. NWA - Express Yourself
- 12. Ice Cube - It Was A Good Day
- 13. Ice Cube - Check Yo Self
- 14. Eazy E - Easy-Er Said Than Done
- 15. Above The Law - Murder Rap
- 16. Da Lench Mob - Guerrillas In Tha Mist

IV.14.5. K-DST
▷ DJ: Tommy 'Nightmare' Smith - hangja: W. Axl Rose

A populárisabb rock zene a rap, és a country muzsika mellett Amerika legkedveltebb zenei stílusa, már hosszú-hosszú évek óta. A K-DST igazán nagy slágereket játszik, köszönhetően Tommy Smith-nek, azaz Axl Rose-nak a Guns 'n' Roses frontemberének.

- 1. Foghat - Slow Ride
- 2. Creedence Clearwater Revival - Green River
- 3. Heart - Barracuda
- 4. Kiss - Strutter
- 5. Toto - Hold The Line
- 6. Rod Stewart - Young Turks
- 7. Tom Petty - Running Down A Dream
- 8. Joe Cocker - Woman To Woman
- 9. Humble Pie - Get Down To It
- 10. Grand Funk Railroad - Some Kind Of Wonderful
- 11. Lynyrd Skynyrd - Free Bird
- 12. America - A Horse With No Name
- 13. The Who - Eminence Front

- 14. Boston - Smokin'
- 15. David Bowie - Someone Up There Likes Me
- 16. Eddie Money - Two Tickets To Paradise
- 17. Billy Idol - White Wedding

IV.14.6. Master Sounds 98.3

▷ DJ: Johnny 'The Love Giant' Parkinson - hangja: Ricky Harris

Soul, R'n'B, Funk, Jazz-Funk. A világ legkisebb óriása, Johnny Parkinson a klasszikusok segítségével spirituális és szexuális utazásra visz téged a zene szárnyán. Igazán ütős, táncolható muzsikák, a dalok mindegyikét hallhattad már valamilyen feldolgozás formájában. Johnny Parkinson bőrébe Ricky Harris, számtalan filmsorozat és film sztárja bújt.

- 1. Charles Wright - Express Yourself
- 2. Maceo And The Macks - Cross The Tracks (We Better Go Back)
- 3. Harlem Underground Band - Smokin' Cheeba Cheeba
- 4. The Chakachas - Jungle Fever
- 5. Bob James - Nautilus
- 6. Booker T And The MGs - Green Onions
- 7. The Blackbyrds - Rock Creek Park
- 8. Bobby Byrd - Hot Pants
- 9. Bobby Byrd - I Know You Got Soul
- 10. James Brown - Funky President
- 11. James Brown - The Payback
- 13. Lyn Collins - Think About It
- 14. Lyn Collins - Rock Me Again And Again
- 15. Maceo And The Macks - Soul Power 74
- 16. The JBs - Grunt
- 16. War - Low Rider
- 17. Gloria Jones - Tainted Love
- 18. Sir Joe Quarterman - So Much Trouble In My Mind

IV.14.7. SF-UR

▷ DJ: Hans Oberlander - hangja: Lloyd Floyd

A Trance és a House zene még nem indult hódító útjára, az Acid az utolsókat rúgta. Az underground művészeknek minden esély megvolt a kitörésre, a világ meghódítására. A talpalávalót a német kiválóság, Hans Oberlander játszsza. A Potato 5 egykori énekese, Lloyd Floyd bújt a germán mágus bőrébe.

- 1. Jomanda - Make My Body Rock
- 2. 808 State - Pacific
- 3. The Todd Terry Project - Weekend
- 4. NightWriters - Let The Music Use You
- 5. Marshall Jefferson - Move Your Body
- 6. Maurice - This Is Acid
- 7. Mr Fingers - Can You Feel It?
- 8. A Guy Called Gerald - Voodoo Ray
- 9. Cultural Vibe - Ma Foom Bey
- 10. Ce Ce Rogers - Someday
- 11. Robert Owens - I'll Be Your Friend
- 12. Frankie Knuckles - Your Love
- 13. Joe Smooth - Promised Land
- 14. 28th Street Crew - I Need A Rhythm
- 15. Raze - Break 4 Love
- 16. Fallout - The Morning After

IV.14.8. CSR 103.9

▷ DJ: Philip 'PM' Michaels - hangja: Michael Bivins

A hetvenes-nyolcvanas évek diszkó muzsikájának helyét a New Jack Swing, és a Soul muzsika vette át. Az egykori New Edition nevű fiúzenekar tagjai (Ralph Tresvant, Johnny Gill, Bobby Brown, és Bel Biv Devoe együttes) külön-külön is elképesztően sikeresek, a korszak zenéjének meghatározó alakjai voltak. A DJ hangját adó Michael Bivins sokat tud a korszakról, ekkoriban az egyik legsikeresebbnek számító banda, a Boys II Men oszlopos tagja volt.

- 1. SWV - I'm So Into You
- 2. Soul II Soul - Keep On Movin
- 3. Samuelle - So You Like What You See
- 4. En Vogue - My Lovin'
- 5. Johnny Gill - Rub You The Right Way
- 6. Ralph Tresvant - Sensitivity
- 7. Guy - Groove Me
- 8. Aaron Hall - Don't Be Afraid
- 9. Boyz II Men - Motown Philly
- 10. Bell Biv Devoe - Poison
- 11. Today - I Got The Feeling
- 12. Wrecks 'n' Effect - New Jack Swing
- 13. Bobby Brown - Don't Be Cruel

IV.14.9. Playback

▷ DJ: Forth Right MC - hangja: Chuck D

A 80-as évek legnagyobb rap sikerei, a műfaj klasszikusai szólnak a Playback-en. A zenéket a megzabolázhatatlan Fourth Right MC nyomatja. Az 'élt-él-élni fog' Public Enemy oszlopos tagja, Chuck D bújt FR MC bőrébe.

- 1. Kool G - Road To The Riches
- 2. Big Daddy Kane - Warm It Up Kane
- 3. Spoonie G - The Godfather
- 4. Masta Ace - Me And The Biz
- 5. Slick Rick - Children's Story
- 6. Public Enemy - Rebel Without A Pause
- 7. Eric B And Rakim - I Know You Got Soul
- 8. Rob Base And DJ EZ Rock - It Takes Two
- 9. Gang Starr - BYS
- 10. Biz Markie - The Vapours
- 11. Brand Nubian - Brand Nubian
- 12. Ultramagnetic MCs - Critical Breakdown

IV.14.10. K-Jah Radio West

▷ DJ: Marshall Peters & Johnny Lawton - hangjuk: Lowell 'Sly' Dunbar és Robert 'Robbie' Shakespeare

Raga, Raggae és Dub egyenesen az őshazából, Jamaicából, Kingstonból. Sokan a zene, de még többen a két - folyamatosan vitatkozó - műsorvezető miatt hallgatják az adót. Peters & Lawton hangját Sly & Robbie a kilencvenes évek óta együtt alkotó zenészpáros adja.

- 1. Black Harmony - Don't Let It Go To Your Head
- 2. Blood Sisters - Ring My Bell
- 3. Shabba Ranks - Wicked Inna Bed
- 4. Buju Banton - Batty Rider
- 5. Augustus Pablo - King Tubby Meets Rockers Uptown
- 6. Dennis Brown - Revolution
- 7. Willie William - Armagideon Time
- 8. I Roy - Sidewalk Killer
- 9. Toots And The Maytals - Funky Kingston
- 10. Dillinger - Cocaine In My Brain
- 11. The Maytals - Pressure Drop
- 12. The Pliars - Bam Bam
- 13. Barrington Levy - Here I Come
- 14. Reggie Stepper - Drum Pan Sound
- 15. Black Uhuru - Great Train Robbery
- 16. Max Romeo And The Upsetters - Chase The Devil

IV.15. Csalások, trükkök, érdekességek

IV.15.1. Trükkök

IV.15.1. Végtelen lőszer

Menj egy olyan Ammu-Nationba, ahol van lőtér. Vegyél valamilyen fegyvert, menj a lőtérre, majd lépj vissza. Amikor visszalépsz, kapsz némi lőszert ingyen. Ezt annyiszor megismételheted, ahányszor csak akarod. Ha elég sokszor csinálod, akkor végtelen mennyiségű lőszert is összehozhatsz az adott fegyverhez.

IV.15.2. Easter Eggs

IV.15.2.1. A Rockstar válasza

IV.15.2.1.1. Driv3r

A Driver és a GTA sorozat közötti rivalizálás már a játékokban is megnyilvánult, most a San Andreas fejlesztői bújtatott formában közöltek kritikát a Driv3r-ről. Mindezt azért, mert a Driv3r fejlesztői kis mentőövvel felszerelt Tommy Vercettiket csempésztek a játékba, ezzel arra célozva, hogy Tommy nem tudott úszni a Vice Cityben.

Madd Dogg házában hallani lehet, hogy valaki egy tévé előtt ül, és egy programmal játszik, és közben magában beszél. "Ezt nézd meg, hogy ez a Tanner fickó milyen bénán rohan! Olyan, mintha a belei kifolytak volna... Ez szívás. Komolyan nem értem, hogy tudta a Refractions ennyire elrontani. Tanner, ezt megszívtad!" A Driv3r-t fejlesztő cég igazi neve Reflections, és Tanner a játék főhősének a neve.

IV.15.2.1.2. True Crime: Streets of LA

A Grand Theft Auto sorozatra hajazó True Crime készítői vicces plakátot csempésztek játékukba, amelyeken egy GTA stílusú képregényen egy mókás ruhájú fickó, és a JOCKSTRAP felirat jelent meg, amelynek stílusa a Rockstar logóhoz hasonlít.

A San Andreasban természetesen válaszolnak a fejlesztők, egy plakáton a "True Grime: Street Cleaners" azaz "Valódi mocsok: az utcaseprők" felirat jelenik meg. A felirat a Unity Stationnél van, indulj el a Johnson háztól a vasúti sínek mentén, és szembe találod magad vele.

A fejlesztők még egy célzást elhelyeztek a True Crime-mal kapcsolatban, a "Home Invasion" küldetés betörés megkezdése előtti bevezető filmjében a beszívott, ripacs Ryder a "Igen, igen, ninja stílusban kell csináljuk" szöveget mondja. Ez Nick Kang, a True Crime főszereplőjének szövege, amit minden lopakodós küldetés előtt elmond egyszer.

IV.15.2.2. A Vice City emlékei

IV.15.2.2.1. Candy Suxx képek

Candy Suxx, a Vice Cityben megismert pornósztár számtalan helyen és formában megjelenik a San Andreasban. Többek között láthatod Las Venturasban, és CJ több búvóhelyén elhelyezett plakátokon. Ezen a plakáton ugyanaz a kép szerepel, amit már a Vice Cityben is láthattunk. Las Venturasban ráadásul egy mozgó plakáton is megjelenik, az Old Venturas Stripen.

IV.15.2.2.2. Kártyalapok

Ha pókerezel Las Venturasban, látni fogod, hogy a lapok hátulján a GTA3 és a Vice City szereplői vannak. Többek között az alábbi karaktereket láthatod:

- Lance Vance
- Darkel
- 8-Ball
- Vice City lány
- Misty
- Candy Suxxx
- Asuka
- Sonny Forelli
- Salvatore Leone
- Donald Lov

IV.15.2.2.3. Vice City térképek, játék figurák

Menj Angel Pineba, a helyi Clucking Bell gyorsétteremhez. Az utca túloldalán találsz három szemetest. Ha megütögeted őket, megtalálod a Vice City térképeket.

Zero boltjában, a pénztárgép bal oldalán van egy polc, ami tele van a Vice Cityből megismert figurákból készült játék babákkal, köztük van Tommy Vercetti és Lance Vance is. Mellettük néhány Manhunt-ból megismert figura is található.

IV.15.2.3. A híd adatai

San Fierroban, a Gant Bridge-től nem messze található egy étterem, és annak a nyugati oldalán egy tábla, amin a híd adatai olvashatók.

A híddal kapcsolatos tudnivalók
Hossz: 150.7 méter
Magassága: 60.3 méter a tengerszint felett
16000 poligon
660 méter látótávolság
11 textúra
Durván 1.27 MB helyet foglal a lemezen

IV.15.2.4. Rendszámtáblák

Beszédes rendszámtáblákkal találkozhatsz a játék során. Íme néhány, érdekességképpen:

Küldetések közben:

Sweet Greenwood-ján: GROVE4L
Ryder Picador-ján: SHERM
Jizzy stricimobilja: HO 2 HO
Truth Mothership-jén: EREHTTUO
Pulaski "High Noon" küldetésében szereplő Buffalo-ja: PULASKI
A Yay-Ka-Boom-Boom küldetésben szereplő kocsi: TIME BOMB
Cesar autója: LUVA4L
Toreno autója: OMEGA
A "Home on the Hills" küldetésben megjelenő Windsor: J LOMAX

A barátnők kocsiján:

Denise kocsiján: HOMEGIRL
Millie kocsiján: SPANK
Katie kocsiján: TRAUMA
Barbara kocsiján: CUFFS
Michelle kocsiján: NOS

Az importálható kocsikon:

Feltzer: DR DR F
Comet: LOLLY
Jester: GRO1N or G3P0
Infernus: J L335
Rancher: S4LEI JON

Egyéb:

A san fierro-i Burgershotnál álló Bullet-nek: CHUNKY
A san fierro-i konditeremnél álló Banshee-nek: BDP
Az autósiskolánál álló Hotknife-nak: GOLD

IV.15.2.5. Labdazsonglőr

Több helyen találsz kosárlabda pályát vagy palánkot, ezeknél próbára teheted a kosárlabda tudásod. Lépj a labdához, és nyomd meg a Háromszög gombot. Ekkor CJ felveszi a labdát, és az X gomb lenyomásával eldobhatod. Ezután nem kell újra megnyomnod a Háromszöget a labda felvételéhez, csak menj a közelébe, CJ automatikusan felveszi. Dobáskor nyomva kell tartani az X-et, amíg CJ felugrik, és mikor a levegőben van, akkor kell elengedni. Ha sikerül megtalálni a jó ütemet, akkor a - kosárpálya területén belül - bármilyen messziről be tudod dobni a labdát. A nagyobb kosár pályákon az R3 lenyomásával elindíthatod a kosárlabda erőpróbát. Időre kell bedobnod megadott helyekről a labdát. Egy jelzés tűnik fel ott, ahonnan dobnod kell. Ha sikerült, akkor megjelenik egy újabb. Ezt addig ismételheted, amíg elfogy az idő. Nem kapsz semmi jutalmat a végén, bármilyen jó eredményt érj el. Arra figyelj, hogy Jetpack-kel a hátadon ne kezdj kosarazni, mert akkor lefagy a program. Ha meguntad a mókát, akkor nyomd meg újra a Háromszög gombot, vagy csak gyere ki a pályáról.

IV.15.3. Csalások
(A csalások listáját a mellékletben találod meg.)

MELLÉKLETEK

■ MELLÉKLET I. - AZ IRÁNYÍTÁS

GTA3 (PC)	Bill. / gyalog	Bill. / autóban	Magyarul és magyarázva
Fire	Num0 | bal CTRL | bal e.gomb	Num0 | bal CTRL | bal e.gomb	Tűz fegyverrel és ökölharc
Next Weapon	NumENT | e.görgő le	-	Előző fegyver elővétele
Previous Weapon	NumDEL | e.görgő fel	-	Következő fegyver elővétele
Forward	Fel nyíl | W	Fel nyíl | W	Előre, ill. gáz
Backward	Le nyíl | S	Le nyíl | S	Hátra, ill. fék
Left	Bal nyíl | A	Bal nyíl | A	Oldallépés ill. kanyarodás balra
Right	Jobb nyíl | D	Jobb nyíl | D	Oldallépés ill. kanyarodás jobbra
Zoom in	Page Up | Z	-	Közelítés (teleszkóp)
Zoom out	Page Down | X	-	Távolítás (teleszkóp)
Enter / exit	Enter | F	Enter | F	Beszállás autóba és kiszállás
Radio	-	Insert | R | e.görgő fel	Rádióállomás váltása
Horn	-	jobb vagy bal SHIFT	Dudálás
Sub-mission	-	Num+ | Caps Lock	Autós küldetés bevállalása
Change camera	HOME | C	HOME | C	Kameranézet váltása
Jump	Jobb CTRL | szóköz	-	Ugrás
Sprint	Jobb SHIFT	-	Sprintelés
Handbrake	-	jobb CTRL | szóköz | jobb e.gomb	Kézifék
Target	Delete | jobb e.gomb	-	Célzás fegyverrel
Turret left	-	Num4	Tank csöve balra
Turret right	-	Num5	Tank csöve jobbra
Turret / Dodo up	-	Num9	Tank csöve / Dodo fel
Turret / Dodo down	-	Num6	Tank csöve / Dodo le
Look behind	Num1 | Caps Lock | jobb e.gomb	-	Hátrapillantás
Look left	-	Num1 | Q	Balra nézés és célzás Uzival
Look right	-	Num2 | E	Jobbra nézés és célzás Uzival
Megjegyzés: a "Num" a számbillentyűzetet jelenti!			

GTA3 - autóban	PS2
Kormányzás	Bal analóg kar | D-Pad
Gyorsítás	X gomb
Fék és tolatás	Négyzet gomb
Támadás	Kör gomb (+ L2 vagy R2)
Kiszállás járműből	Háromszög gomb
Rádióállomás váltása	L1 gomb
Balra nézés (autóból kilövéshez)	L2 gomb
Duda vagy sziréna használata	L3 gomb
Kézifék	R1 gomb
Jobbra nézés (autóból kilövéshez)	R2 gomb
Autós küldetések aktiválása	R3 gomb
Szünet	Start gomb
Kameranézet váltása	Select gomb
Hátranézés	L2 + R2 gomb

GTA3 - autóban	XBOX
Kormányzás	Bal analóg kar
"Hajts és lőj" mód / körülnézés	Jobb analóg kar
Gyorsítás	Jobb tűzbillentyű
Tolatás és fék	Bal tűzbillentyű
Támadás ("hajts és lőj" módban)	Jobb analóg kar lenyomása
Kiszállás járműből	Y gomb
Rádióállomás váltása	Fekete gomb
Duda vagy sziréna használata	Bal analóg kar lenyomása
Kézifék	B gomb
Autós küldetések aktiválása	X gomb
Szünet	Start gomb
Kameranézet váltása	Fehér gomb

Megjegyzés:
A rádióállomás váltásánál saját szám kiválasztásához tartsd lenyomva a fekete gombot, a D-pad fel/le irányával válaszd ki a megfelelő albumot (mappát), a jobbra/balra irányokkal pedig a kívánt számot.

GTA3 - gyalogosan	PS2	XBOX
Mozgás	Bal analóg kar | D-pad	Bal analóg kar
Körülnézés	Jobb analóg kar	Jobb analóg kar
Futás	X gomb	A gomb
Ugrás	Négyzet gomb	X gomb
Támadás	Kör gomb	Jobb tűzbillentyű
Beszállás járműbe	Háromszög gomb	Y gomb
Kamera középre	L1 gomb	-
Célzás	R1 gomb	Bal tűzbillentyű
Következő fegyver	L2 gomb	D-pad balra
Előző fegyver	R2 gomb	D-pad jobbra
Hátranézés	R3 gomb	Jobb analóg kar gombja
Szünet	Start gomb	Start gomb
Kameranézet váltása	Select gomb	Fehér gomb
Közelítés (teleszkóp)	Négyzet gomb	-
Távolítás (teleszkóp)	X gomb	-

Megjegyzések:

- A futás gomb ritmikus nyomogatásával kicsivel tovább tudsz rohanni, mint ha nyomva tartod azt;
- Lőfegyveres támadásnál nyomd le a célzás gombot (R1), ezzel tudod befogni áldozatodat. Az előző/következő fegyver gombjával (L2/R2) tudsz a célpontok között váltani.
- A belső nézet gombja akkor hasznos, ha például egy keskeny pallón kell végigsétálnod, így biztosíthatod, hogy karaktered pontosan és biztosan haladjon.

■ MELLÉKLET I. - AZ IRÁNYÍTÁS

GTA: VC (PC)	Bill. / gyalog	Bill. / autóban	Magyarul és magyarázva
Fire	Num0 | bal CTRL | bal e.gomb	Num0 | bal CTRL | bal e.gomb	Tűz fegyverrel és ökölharc
Next Weapon	NumENT | e.görgő le	-	Előző fegyver elővétele
Previous Weapon	NumDEL | e.görgő fel	-	Következő fegyver elővétele
Forward	Fel nyíl | W	Fel nyíl | W	Előre, ill. gáz
Backwards	Le nyíl | S	Le nyíl | S	Hátra, ill. fék
Left	Bal nyíl | A	Bal nyíl | A	Oldallépés ill. kanyarodás balra
Right	Jobb nyíl | D	Jobb nyíl | D	Oldallépés ill. kanyarodás jobbra
Zoom in	Page Up | Z	-	Közelítés (teleszkóp)
Zoom out	Page Down | X	-	Távolítás (teleszkóp)
Enter / exit	Enter | F	Enter | F	Beszállás autóba és kiszállás
Radio	-	Insert | R | e.görgő fel	Rádióállomás váltása
Horn	-	jobb vagy bal SHIFT	Dudálás
Sub-mission	-	Num+ | Caps Lock	Autós küldetés bevállalása
Change camera	HOME | C	HOME | C	Kameranézet váltása
Jump	Jobb CTRL | szóköz	-	Ugrás
Sprint	Jobb SHIFT	-	Sprintelés
Handbrake	-	jobb CTRL | szóköz | jobb e.gomb	Kézifék
Target	Delete | jobb e.gomb	-	Célzás fegyverrel
Crouch	C	-	Leguggolás
Look Left / Turret left	-	Num4	Nézés balra / Löveg balra
Look Right / Turret right	-	Num5	Nézés jobbra / Löveg jobbra
Turret / Lean up	-	Num9	Löveg fel és előredőlés
Turret / Lean Down	-	Num6	Löveg le és hátradőlés
Look behind	Num1 | Caps Lock | jobb e.gomb	balra + jobbra nézés	Hátrapillantás
Look left	-	Num1 | Q	Balra nézés és célzás Uzival
Look right	-	Num2 | E	Jobbra nézés és célzás Uzival
Megjegyzés: a "Num" a számbillentyűzetet jelenti!			

GTA: VC - gyalogosan	PS2
Mozgás	Bal analóg kar | D-pad
Körülnézés belső nézetben	Jobb analóg kar
Futás	X gomb
Ugrás	Négyzet gomb
Támadás	Kör gomb
Beszállás járműbe	Háromszög gomb
Kameranézet váltása | Új fegyver felvétele | Ingatlan megvásárlása | Telefonbeszélgetés	L1 gomb
Következő fegyver elővétele	L2 gomb
Guggolás	L3 gomb
Célzás	R1 gomb
Előző fegyver elővétele	R2 gomb
Hátranézés	R3 gomb
Szünet	Start gomb
Kameranézet váltása	Select gomb
Közelítés (teleszkóp)	Négyzet gomb
Távolítás (teleszkóp)	X gomb

GTA: VC - gyalogosan	XBOX
Mozgás	Bal analóg kar
Körülnézés belső nézetben	Jobb analóg kar
Futás	A gomb
Ugrás	X gomb
Támadás	Jobb tűzbillentyű
Beszállás járműbe	Y gomb
Új fegyver felvétele | Ingatlan megvásárlása	D-pad fel
Következő fegyver elővétele	D-pad balra
Guggolás	Bal analóg kar lenyomása
Célzás | Telefonbeszélgetés	Bal tűzbillentyű
Előző fegyver elővétele	D-pad jobbra
Hátranézés	Jobb analóg kar gombja
Szünet	Start gomb
Kameranézet váltása	Fehér gomb

Megjegyzések:

- A futás gomb ritmikus nyomogatásával kicsivel tovább tudsz rohanni, mint ha nyomva tartod azt;
- Lőfegyveres támadásnál nyomd le a célzás gombot (R1), ezzel tudod befogni áldozatodat. Az előző/következő fegyver gombjával (L2/R2) tudsz a célpontok között váltani.
- A belső nézet gombja akkor hasznos, ha például egy keskeny pallón kell végigsétálnod, így biztosíthatod, hogy karaktered pontosan és biztosan haladjon.

■ MELLÉKLET I. - AZ IRÁNYÍTÁS

GTA: VC - Autó és motor	PS2
Kormányzás	Bal analóg kar | D-Pad
Gyorsítás	X gomb
Fék és tolatás	Négyzet gomb
Támadás ("hajts és lőj" mód)	Kör gomb (+ L2 vagy R2)
Kiszállás járműből	Háromszög gomb
Rádióállomás váltása	L1 gomb
Balra nézés (autóból kilövéshez)	L2 gomb
Duda vagy sziréna használata	L3 gomb
Kézifék	R1 gomb
Jobbra nézés (autóból kilövéshez)	R2 gomb
Autós küldetések aktiválása	R3 gomb
Szünet	Start gomb
Kameranézet váltása	Select gomb
Hátranézés	L2 + R2 gomb

GTA: VC - Autó és motor	XBOX
Kormányzás	Bal analóg kar
"Hajts és lőj" mód | Körülnézés	Jobb analóg kar
Gyorsítás	Jobb tűzbillentyű
Tolatás és fék	Bal tűzbillentyű
Támadás	Jobb analóg kar lenyomása
Kiszállás járműből	Y gomb
Rádióállomás váltása	Fekete gomb
Duda vagy sziréna használata	Bal analóg kar lenyomása
Kézifék	B gomb
Autós küldetések aktiválása	X gomb
Szünet	Start gomb
Kameranézet váltása	Fehér gomb

Megjegyzés:
A rádióállomás váltásánál saját szám kiválasztásához tartsd lenyomva a fekete gombot, a D-pad fel/le irányával válaszd ki a megfelelő albumot (mappát), a jobbra/balra irányokkal pedig a kívánt számot.

GTA: VC - Helikopter (H) és a Skimmer (S)	PS2
Mozgás előre (H) | Süllyedés (S)	Bal analóg kar fel
Mozgás hátra (H) | Emelkedés (S)	Bal analóg kar le
Oldalazás balra (H) | Fordulás balra (S)	Bal analóg kar balra
Oldalazás jobbra (H) | Fordulás jobbra (S)	Bal analóg kar jobbra
Forgás a függőleges tengely körül (H) | Fordulás (S)	Jobb analóg kar
Emelkedés (H) | Gyorsítás (S)	X gomb
Süllyedés (H) | Lassítás (S)	Négyzet gomb
Rakéták kilövése (Hunter)	Kör gomb
Kiszállás járműből	Háromszög gomb
Rádióállomás váltása	L1 gomb
Fordulás az óramutató járásával ellentétes irányban (H)	L2 gomb
Lebegés	L3 gomb
Tüzelés minigunnal (Hunter, Sea Sparrow)	R1 gomb
Fordulás az óramutató járásával megegyező irányban (H)	R2 gomb
Járőrküldetés aktiválása (Hunter)	R3 gomb
Szünet	Start gomb
Kameranézet váltása	Select gomb

GTA: VC - Helikopter (H) és a Skimmer (S)	XBOX
Mozgás előre (H) | Süllyedés (S)	Bal analóg kar fel
Mozgás hátra (H) | Emelkedés (S)	Bal analóg kar le
Oldalazás balra (H) | Fordulás balra (S)	Bal analóg kar balra
Oldalazás jobbra (H) | Fordulás jobbra (S)	Bal analóg kar jobbra
Forgás a függőleges tengely körül (H) | Fordulás (S)	Jobb analóg kar
Emelkedés (H) | Gyorsítás (S)	Jobb tűzbillentyű
Süllyedés (H) | Lassítás (S)	Bal tűzbillentyű
Rakéták kilövése (Hunter)	B gomb
Kiszállás járműből	Y gomb
Rádióállomás váltása	Black gomb
Lebegés	Bal analóg kar lenyomása
Tüzelés minigunnal (Hunter, Sea Sparrow)	Jobb analóg kar lenyomása
Járőrküldetés aktiválása (Hunter)	X gomb
Szünet	Start gomb
Kameranézet váltása	Fehér gomb

GTA: SA - Gyalog	PS2
Bal analógkar:	mozgás jobbra vagy balra
Jobb analógkar:	nézet módosítása
Jobb nyílgomb:	pozitív válasz egy beszólásra
Bal nyílgomb:	negatív válasz egy beszólásra
Fel nyílgomb:	banda tagoknak 'követés' parancs kiadása
Le nyílgomb:	banda tagoknak 'tartsd a pozíciód' parancs kiadása
Háromszög:	beszállás járműbe, tárgy felvétele, mobil hívás megszakítása
Kör:	lövés, ütés, vagy fénykép készítése; attól függ, mi van a kezünkben
X:	lenyomva - futás, nyomogatásra - sprint, illetve a kép távolítása
Négyzet:	ugrás, kerítésen átmászás, illetve a kép közelítése
L1:	nézet alapállapotba, statisztikák megtekintése; célzáskor lövés, támadás
L2:	előző fegyver vagy célpont kiválasztása, illetve a kép közelítése
L3:	guggolás
R1:	cél befogása, vagy kamera használata
R2:	következő fegyver vagy célpont kiválasztása, illetve a kép távolítása
R3:	hátratekintés
SELECT:	nézet váltása
START:	térkép megjelenítése (pause)
R1 + Négyzet	védekezés
R1 + Bal analógkar:	leguggolás után, lövöldözés közben jobbra és balra tudsz gördülni
R1 + Háromszög:	lerohanós támadás (boksz, harcművész vagy kick-box instruktor kihívás teljesítése után)
R1 + Háromszög:	a háromszöget többször egymás után lenyomva kombókat lehet bevinni (boksz, harcművész vagy kick-box instruktor kihívás teljesítése után)
R1:	leterített ellenfél földbe döngölése (boksz, harcművész vagy kick-box instruktor kihívás teljesítése után)

GTA: SA - Úszás	PS2
Bal analógkar:	úszás irányának megadása
Kör:	lemerülés víz alá
X:	úszás, illetve gyors nyomkodás esetén gyorsúszás
Négyzet:	ugrás

GTA: SA - Jetpack	PS2
Bal analógkar (jobb és bal):	jobbra vagy balra fordulás
Bal analógkar (fel):	előre mozgás
Bal analógkar (le):	hátra mozgás
Háromszög:	jetpack levétele, felrakása
Kör:	tüzelés
X:	emelkedés
Négyzet:	süllyedés
L2:	oldalazás balra
R2:	oldalazás jobbra
R2+L2:	lebegés

GTA: SA - Helikopter	PS2
Bal analógkar (jobb és bal):	jobbra vagy balra döntés
Bal analógkar (fel):	mozgás előre
Bal analógkar (le):	mozgás hátra
Háromszög:	ki-, és beszállás
Kör:	tárgyak felvétele, lerakása, illetve tüzelés (Hunter)
X:	rotorok felpörgetése (emelkedés)
Négyzet:	rotorok lassítása (süllyedés)
L1:	tüzelés (Hunter vagy Sea Sparrow)
L2:	balra fordítás
R2:	jobbra fordítás
L3:	lebegés
R2 + L2:	hátratekintés

GTA: SA - Autóban	PS2
Fel és le nyílgomb:	rádióállomás kiválasztása
Háromszög:	ki és beszállás
Kör:	lövés, nitró használat (ha be van szerelve) és locsolás (tűzoltóautóval)
X:	gyorsítás
Négyzet:	lassítás és tolatás
L2:	kinézés balra (lövöldözéshez)
R2:	kinézés jobbra (lövöldözéshez)
L3:	duda, illetve sziréna ki-, és bekapcsolása
R1:	kézifék
R3:	mellékküldetés indítása/leállítása
R2 + L2:	hátratekintés

GTA: SA - Bringázás	PS2
Bal analógkar:	balra-, és jobbra kormányzás illetve súly előre, hátra helyezése
Háromszög:	fel-, és leszállás
X:	tekerés, illetve gyors nyomkodás esetén gyors tekerés
Négyzet:	lassítás vagy tolatás
L1:	ugratás illetve hosszabb lenyomva tartás után magasabbra ugratás

GTA: SA - Repülés	PS2
Bal analógkar (jobb és bal):	jobbra vagy balra döntés
Bal analógkar (fel):	süllyedés
Bal analógkar (le):	emelkedés
Jobb analógkar:	löveg forgatása vagy nézet állítása
Jobb analógkar (fel):	motorok felfelé mozdítása (Hydra)
Jobb analógkar (le):	motorok lefelé mozdítása (Hydra)
Háromszög:	ki-, és beszállás
Kör:	önmegsemmisítés (RC Baron), rakétaelhárító indítása (Hydra)
X:	tolóerő növelése
Négyzet:	tolóerő csökkentése
L1:	tüzelés gépágyúval (RC Baron), rakéta kilövése (Hydra)
L2:	balra fordítás
R2:	jobbra fordítás
R1:	cél befogása (Hydra)
R2 + L2:	hátratekintés
R3:	kerekek ki/be

GTA3 - CHEAT KÓDOK HATÁS	KÓD (PC)	KÓD (PS2)	KÓD (XBOX)
Összes fegyver	GUNSGUNSGUNS	R2, R2, L1, R2, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel	fekete, fekete, BT, fekete, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel
Sok pénz	IFIWEREARICHMAN	R2, R2, L1, L1, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel	fekete, fekete, BT, BT, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel
Teljes életerő	GESUNDHEIT	R2, R2, L1, R1, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel	fekete, fekete, BT, JT, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel
Teljes páncélzat	TURTOISE (v1.0) TORTOISE (v1.1)	R2, R2, L1, L2, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel	fekete, fekete, BT, fehér, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel
Körözési szint növelése	MOREPOLICEPLEASE	R2, R2, L1, R2, bal, jobb, bal, jobb, bal, jobb	fekete, fekete, BT, fekete, bal, jobb, bal, jobb, bal, jobb
Körözési szint csökkentése	NOPOLICEPLEASE	R2, R2, L1, R2, fel, le, fel, le, fel, le	fekete, fekete, BT, fekete, fel, le, fel, le, fel, le
Kapsz egy tankot	GIVEUSATANK	O, O, O, O, O, O, R1, L2, L1, háromszög, O, háromszög	B, B, B, B, B, B, JT, fehér, BT, Y, B, Y
Minden autó felrobbantása	BANGBANGBANG	L2, R2, L1, R1, L2, R2, háromszög, négyzet, O, háromszög, L2, L1	fehér, fekete, BT, JT, fehér, fekete, Y, X, B, Y, fehér, BT
Külső megváltoztatása	ILIKEDRESSINGUP	jobb, le, bal, fel, L1, L2, fel, bal, le, jobb	jobb, le, bal, fel, BT, fehér, fel, bal, le, jobb
Őrült gyalogosok	ITSALLGOINGMAAAD	R2, R1, háromszög, X, L2, L1, fel, le	jobb, fekete, B, JT, fehér, le, BT, JT
Minden gyalogos megtámad	NOBODYLIKESME	le, fel, bal, fel, X, R1, R2, L1, L2	le, fel, bal, fel, A, JT, fekete, BT, fehér
A gyalogosoknál fegyver lesz	WEAPONSFORALL	jobb, R2, O, R1, L2, le, L1, R1	fekete, JT, Y, A, fehér, BT, fel, le
Felgyorsított játék	TIMEFLIESWHENYOU	háromszög, fel, jobb, le, négyzet, L1, L2	Y, fel, jobb, le, X, JT, fehér
Lelassított játék	BOOOOORING	háromszög, fel, jobb, le, négyzet, R1, R2	Y, fel, jobb, le, X, JT, fekete
Tiszta idő	SKINCANCERFORME	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, háromszög	L, fehér, JT, fekete, fekete, JT, fehér, Y
Borús idő	ILIKESCOTLAND	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, négyzet	B, B, B, X, X, X, X, X, BT, Y, B, Y
Eső	ILOVESCOTLAND	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, O	L, fehér, JT, fekete, fekete, JT, fehér, B
Köd	PEASOUP	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, X	L, fehér, JT, fekete, fekete, JT, fehér, A
Szupergyors játék	MADWEATHER	O, O, O, négyzet, négyz., négyz., négyz., négyz., L1, hszög., O, hszög	-
Az autó karosszériája eltűnik	ANICESETOFWHEELS	L1, L1, négyzet, R2, háromszög, L1, háromszög	L, BT, X, fekete, Y, BT, Y
Alacsony gravitáció (autók repülnek)	CHITTYCHITTYBB	jobb, R2, O, R1, L2, le, L1, R1	-
Kezesebb autók (kanyarodás-rásegítés)	CORNERSLIKEMAD	R1, L1, R2, L1, bal, R1, R1, háromszög	R, BT, fekete, BT, bal, JT, JT, Y
Még véresebb játék	NASTYLIMBSCHEAT	-	X, BT, B, le, BT, JT, Y, jobb, BT, A

Megjegyzés: BT = bal tűzbillentyű, JT = jobb tűzbillentyű; az iránykódok a D-padon adandók be.

GTA: VICE CITY CHEAT KÓDOK

HATÁS	KÓD (PC)	KÓD (PS2)	KÓD (XBOX)
Közönséges fegyverek	THUGTOOLS	R1, R2, L1, R2, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel	JT, fekete, BT, fekete, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel
Profi fegyverek	PROFESSIONALTOOLS	R1, R2, L1, R2, bal, le, jobb, fel, bal, le, le, bal	JT, fekete, BT, fekete, bal, le, jobb, fel, bal, le, le, bal
Különleges fegyverek	NUTTERTOOLS	R1, R2, L1, R2, bal, le, jobb, fel, bal, le, le, le	JT, fekete, BT, fekete, bal, le, jobb, fel, bal, le, le, le
Teljes páncél	PRECIOUSPROTECTION	R1, R2, L1, X, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel	JT, fekete, BT, A, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel
Teljes életerő	ASPIRINE	R1, R2, L1, O, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel	JT, fekete, BT, B, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel
Körözési szint nő	YOUWONTTAKEMEALIVE	R1, R1, O, R2, bal, jobb, bal, jobb, bal, jobb	JT, JT, B, fekete, bal, jobb, bal, jobb, bal, jobb
Körözési szint csökken	LEAVEMEALONE	R1, R1, O, R2, fel, le, fel, le, fel, le	JT, JT, B, fekete, fel, le, fel, le, fel, le
Nyári idő	APLEASANTDAY	R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, le	fekete, A, BT, BT, fehér; fehér; fehér; le
Tavaszi idő	ALOVELYDAY	R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, háromszög	fekete, A, BT, BT, fehér; fehér; fehér; Y
Borult idő	ABITDRIEG	R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, négyzet	fekete, A, BT, BT, fehér; fehér; fehér; X
Eső	CATSANDDOGS	R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, O	fekete, A, BT, BT, fehér; fehér; fehér; B
Köd	CANTSEEATHING	R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X	fekete, A, BT, BT, fehér; fehér; fehér; A
Tank	PANZER	O, O, L1, O, O, O, L1, L2, R1, hszög, O, hszög	B, B, BT, B, B, B, BT, fehér; JT, Y, B, Y
Idő felgyorsítása	LIFEISPASSINGMEBY	O, O, L1, négyz., L1, négyz., négyz., négyz., L1, T, O, hszög	B, B, BT, X, BT, X, X, X, BT, Y, B, Y
Közeli autók felrobbannak	BIGBANG	R2, L2, R1, L1, L2, R2, négyz., hszög, O, hszög, L2, L1	fekete, fehér; JT, BT, fehér; fekete, X, Y, B, Y, fehér; BT
Külalak megváltoztatása	STILLLIKEDRESSINGUP	jobb, jobb, bal, fel, L1, L2, bal, fel, le, jobb	jobb, jobb, bal, fel, BT, fehér; bal, fel, le, jobb
Emberek harcolnak (*PS2)	FIGHTFIGHTFIGHT	le, fel, fel, fel, X, R2, R1, L2, L2	
Emberek utálnak	NOBODYLIKESME		
Mindenkinél fegyver lesz (*PS2)	OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS	R2, R1, X, háromszög, X, háromszög, fel, le	fekete, JT, A, Y, A, Y, fel, le
Gyors séta	ONSPEED	háromszög, fel, jobb, le, L2, L1, négyzet	
Lassú séta	BOOOOOORING	háromszög, fel, jobb, le, négyzet, R2, R1	
Láthatatlan autók	WHEELSAREALLINEED	háromszög, L1, háromszög, R2, négyzet, L1, L1	
Legyek röpködnek	COMEFLYWITHME		
Öngyilkosság	ICANTTAKEITANYMORE	jobb, L2, le, R1, bal, bal, R1, L1, L2, L1	jobb, fehér; le, JT, bal, bal, JT, BT, fehér; BT
Rendőrlámpák zöldre váltanak	GREENLIGHT	jobb, R1, fel, L2, L2, bal, R1 ,L1, R1, R1	
Gyors forgalom	MIAMITRAFFIC		
Repülő autó	TRAVELINSTYLE	jobb, R2, O, R1, L2, le, L1, R1	jobb, fekete, B, JT, fehér; le, BT, JT (gyorsítás közben FEL)
Hearse (halottaskocsi)	THELASTRIDE	le, R2, le, R1, L2, bal, R1, L1, bal, jobb	le, fekete, le, JT, fehér; bal, JT, BT, bal, jobb
Love First limuzin	ROCKANDROLLCAR	R2, fel, L2, bal, bal, R1, L1, O, jobb	fekete, fel, fehér; bal, bal, JT, BT, B, jobb
Szemetesautó	RUBBISHCAR	O, R1, O, R1, bal, bal, R1, L1, O, jobb	B, JT, B, JT, bal, bal, JT, BT, B, RT, jobb
Sabre Turbo	GETTHEREFAST	jobb, L2, le, L2, L2, X, R1, L1, O, bal	jobb, fehér; le, fehér; fehér; A, JT, BT, B, bal
Caddy (golfautó)	BETTERTHANWALKING	O, L1, fel, R1, L2, X, R1, L1, O, X	B, BT, fel, JT, fehér; A, JT, BT, B, A
Lance leszel	LOOKLIKELANCE	O, L2, bal, X, R1, L1, X, L1	B, fehér; bal, A, JT, BT, A, BT
Rosenberg leszel	MYSONISALAWYER	jobb, L1, fel, L2, L1, jobb, R1, L1, X, R1	jobb, BT, fel, fehér; BT, jobb, JT, BT, A, JT
Hilary leszel	ILOOKLIKEHILARY	R1, O, R2, L1, jobb, R1, L1, X, R2	JT, B, fekete, BT, jobb, JT, BT, A, fekete
A Love Fist énekese leszel	ROCKANDROLLMAN	le, L1, le, L2, bal, X, R1, L1, X, X	le, BT, le, fehér; bal, A, JT, BT, A, A
Phil Cassidy leszel	ONEARMEDBANDIT	jobb, R1, fel, R2, L1, jobb, R1, L1, jobb, O	jobb, JT, fel, fekete, BT, jobb, JT, BT ,jobb, B
Sonny Forelli leszel	IDONTHAVETHEMONEYSONNY	O, L1, O, L2, bal, X, R1, L1, X, X	B, BT, B, fehér; bal, A, JT, BT, A, A
Mercedes (Cortez lánya) leszel	FOXYLITTLETHING	R2, L1, fel, L1, jobb, R1, jobb, fel, O, háromszög	fekete, BT, fel, BT, jobb, JT, jobb, fel, B, Y
A Love Fist fickója (Dick) leszel	WELOVEOURDICK	R1, L2, R2, L1, jobb, R2, bal, X, négyzet, L1	JT, fehér; fekete, BT, jobb, fekete, bal, A, X, BT
Diaz leszel	CHEATSHAVEBEENCRACKED	L1, L2, R1, R2, le, L1, R2, L2	BT, fehér; JT, fekete, le, BT, fekete, fehér
Egy gyors Hotring Racer	GETTHEREQUICKLY	R1, O, R2, jobb, L1, L2, X, X, négyzet, R1	JT, B, fekete, jobb, BT, fehér; A, A, X, JT
Egy még gyorsabb Hotring Racer	GETTHEREVERYFASTINDEED	R2, L1, O, jobb, L1, R1, jobb, fel, O, R2	fekete, BT, B, jobb, BT, JT, jobb, fel, B, fekete
Annál is gyorsabb Hotring Racer	GETTHEREAMAZINGLYFAST		
Vonzod a nőket	FANNYMAGNET	O, X, L1, L1, R2, X, X, O, háromszög	B, A, BT, BT, fekete, A, A, B, Y
Cigarettázás	CERTAINDEATH		
Ugrás és idióta manőverek	GRIPISEVERYTHING		
Csajok fegyverrel	CHICKSWITHGUNS	jobb, L1, O, L2, L, X, R1, L1, L1, X	jobb, BT, B, fehér; bal, A, JT, BT, BT, A
Minden autó rózsaszín lesz (*PS2)	AHAIRDRESSERSCAR	O, L1, le, L2, bal, X, R1, L1, jobb, X	B, BT, le, fehér; bal, A, JT, BT, jobb, A
Minden jármű kétéltű lesz	SEAWAYS	jobb, R2, kör; R1, L2, négyzet, R1, R2	jobb, fekete, B, JT, fehér; X, JT, fekete
Autóknak nagy kerekei lesznek	LOADSOFLITTLETHINGS	R1, X, háromszög, jobb, R2, négyzet, fel, le, négyzet	JT, A, Y, jobb, fekete, X, fel, le, X
Repülő hajók	AIRSHIP		
Minden autó fekete lesz (*PS2)	IWANTITPAINTEDBLACK	O, L2, fel, R1, bal, X, R1, L1, bal, O	B, fehér; fel, JT, bal, A, JT, BT, bal, B

Megjegyzés: BT = bal tűzbillentyű, JT = jobb tűzbillentyű; az iránykódok a D-padon adandók be.

■ MELLÉKLET II. - CHEAT KÓDOK

GTA: SAN ANDREAS - CHEAT KÓDOK

HATÁS	KÓD (PS2)
Teljes pajzs, teljes életerő és 250.000$:	R1, R2, L1, X, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel
Fegyverek megszerzése 1: (boxer, baseballütő, 9mm, shotgun, SMG, AK-47, rifle, rakétavető, molotov koktél, festékszóró spray)	R1, R2, L1, R2, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel
Fegyverek megszerzése 2: (kés, Desert Eagle, lefűrészelt csövű puska, Tec-9, M4, mesterlövész fegyver, lángszóró, gránát, tűzoltó készülék)	R1, R2, L1, R2, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Le, Bal
Fegyverek megszerzése 3: (láncfűrész, hangtompítós 9mm, combat shotgun, SMG, M4, mesterlövész fegyver, hőkövetős rakéta, robbanótöltet)	R1, R2, L1, R2, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Le, Le
Körözési szint emelése:	R1, R1, Kör, R2, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb
Körözési szint csökkentése:	R1, R1, Kör, R2, Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le
Tisztelet értékének növelése:	R1, R2, L1, X, Bal, Jobb, Le, Fel
Agresszív forgalom:	R2, Kör, R1, L2, Bal, R1, L1, R2, L2
Továbbfejlesztett vezetési élmény:	Háromszög, R1, R1, Bal, R1, L1, R2, L1
Láthatatlan autók:	Háromszög, L1, Háromszög, R2, Négyzet, L1, L1
Vízen vezethető autók:	Jobb, R2, Kör, R1, L2, Négyzet, R1, R2
Öngyilkosság:	Jobb, L2, Le, R1, Bal, Bal, R1, L1, L2, L1
Összes autó felrobbantása:	R2, L2, R1, L1, L2, R2, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, L2, L1
Őrült gyalogosok:	Le, Bal, Fel, Bal, X, R2, R1, L2, L1
A gyalogosok utálnak téged:	Le, Fel, Fel, Fel, X, R2, R1, L2, L2
A gyalogosoknak is van fegyvere:	R2, R1, X, Háromszög, X, Háromszög, Fel, Le
Lassított mozgás:	Háromszög, Fel, Jobb, Le, Négyzet, R2, R1
Gyorsított mozgás:	Háromszög, Fel, Jobb, Le, L2, L1, Négyzet
Gyorsabb játékmenet:	Kör, Kör, L1, Négyzet, L1, Négyzet, Négyzet, Négyzet, L1, Háromszög, Kör, Háromszög
Média-szint mérő:	R2, Kör, Fel, L1, Jobb, R1, Jobb, Fel, Négyzet, Háromszög
Normális időjárás:	R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Le
Esős idő:	R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Kör
Napos idő:	R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Háromszög
Felhős idő:	R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Négyzet
Ködös idő:	R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X
Fekete autók:	Kör, L2, Fel, R1, Bal, X, R1, L1, Bal, Kör
Rózsaszínű autók:	Kör, L1, Le, L2, Bal, X, R1, L1, Jobb, Kör
Stretch megszerzése:	R2, Fel, L2, Bal, Bal, R1, L1, Kör, Jobb
Rancher megszerzése:	Fel, Jobb, Jobb, L1, Jobb, Fel, Négyzet, L2
Bloodring Banger megszerzése:	Le, R1, Kör, L2, L2, X, R1, L1, Bal, Bal
Hotring Racer 1 megszerzése:	R1, Kör, R2, Jobb, L1, L2, X, X, Négyzet, R1
Hotring Racer 2 megszerzése:	R2, L1, Kör, Jobb, L1, R1, Jobb, Fel, Kör, R2
Trashmaster megszerzése:	Kör, R1, Kör, R1, Bal, Bal, R1, L1, Kör, Jobb
Rhino megszerzése:	Kör, Kör, L1, Kör, Kör, Kör, L1, L2, R1, Háromszög, Kör, Háromszög
Romero Hearse megszerzése:	Le, R2, Le, R1, L2, Bal, R1, L1, Bal, Jobb
Caddy (golf autó) megszerzése:	Kör, L1, Fel, R1, L2, X, R1, L1, Kör, X
JetPack megszerzése:	L1, L2, R1, R2, Fel, Le, Bal, Jobb, L1, L2, R1, R2, Fel, Le, Bal, Jobb

Megjegyzés: A csillaggal jelölt kódok esetében a csalás rögzítődik a mentéssel, és nem lehet kikapcsolni őket! Épp ezért ezeket használva csak akkor ments, ha nem bánod, hogy az egész további játékban ezek lesznek érvényben.

A cheat kódokat csak saját felelősségedre használd, a kódok lefagyást és adatvesztést eredményezhetnek!

GTA: VICE CITY - CHEAT KÓDOK - KIZÁRÓLAG KONZOLOKON

HATÁS	KÓD (PS2)	KÓD (XBOX)
Candy Suxxx	O, R2, le, R1, bal, jobb, R1, L1, X, L2	B, fekete, le, JT, bal, jobb, JT, BT, A, fehér
Bloodring Racer	le, R1, O, L2, L2, X, R1, L1, bal, bal	fel, jobb, jobb, BT, jobb, fel, X, fehér
Bloodring Banger	fel, jobb, jobb, L1, jobb, fel, négyzet, L2	le, JT, B, fehér, fehér, A, JT, BT, bal, bal
Tökéletes kezelés	háromszög, R1, R1, bal, R1, L1, R2, L1	Y, JT, JT, bal, JT, BT, fekete, BT (bal analóg kar: ugrás)
Kidurrant kerék megjavítása	R2, L2, L1, kör, bal, le, jobb, fel, balra, le, jobbra, fel	fekete, fehér, BT, B, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel
Kétszer gyorsabb autó	R1, R2, L1, L1, bal, le, jobb, fel, bal, le, jobb, fel	jobb, JT, fel, fehér, fehér, bal, JT, BT, JT, JT
Kétéltű csónakok	R2, kör, fel, L1, jobb, R1, jobb, fel, négyzet, háromszög	
Agresszív vezetők (*PS2)	R2, O, R1, L2, bal, R1, L1, R2, L2	fekete, B, JT, fehér, bal, JT, BT, fekete, fehér
Idő lelassítása	háromszög, fel, jobb, le, négyzet, R2, R1	Y, fel, jobb, le, X, fekete, JT
Járókelők között kitör a balhé (*PS2)	le, bal, fel, bal, X, R2, R1, L2, L1	le, bal, fel, bal, A, fekete, JT, fehér, BT
Rendőr feltámasztása	kör, L1, le, L2, bal, X, R1, L1, jobb, X	B, BT, le, fehér, bal, A, JT, BT, jobb, A
Médiaszint kijelzése	R2, kör, fel, L1, jobb, R1, jobb, fel, négyzet, háromszög	fekete, B, fel, BT, jobb, JT, jobb, fel, X, Y

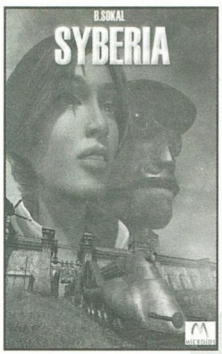
Megjegyzés: BT = bal tűzbillentyű, JT = jobb tűzbillentyű; az iránykódok a D-padon adandók be.

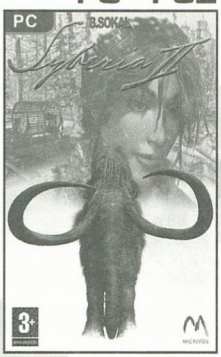
Megjegyzés: A csillaggal jelölt kódok esetében a csalás rögzítődik a mentéssel, és nem lehet kikapcsolni őket!
Épp ezért ezeket használva csak akkor ments, ha nem bánod, hogy az egész további játékban ezek lesznek érvényben.

ELŐKÉSZÜLETBEN

Syberia

PC - PS2



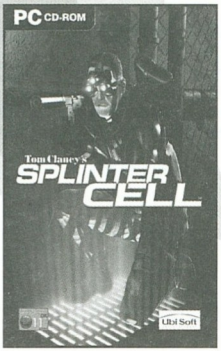


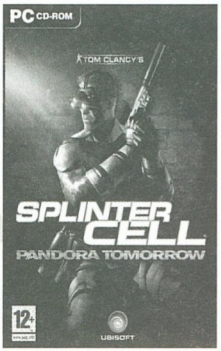
A KALANDJÁTÉK PÁROS LEGAPRÓBB RÉSZLETEI, ÉRDEKESSÉGEKKEL FŰSZEREZVE...

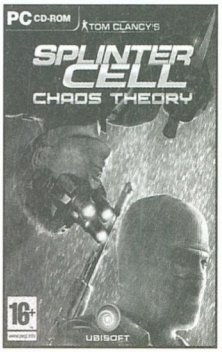
SAM FISHER AKCIÓBAN, EZÚTTAL MINDEN APRÓSÁGRA ÉS TRÜKKRE FÉNY DERÜL...

Tom Clancy's SPLINTER CELL

PC - PS2 - XB - GC

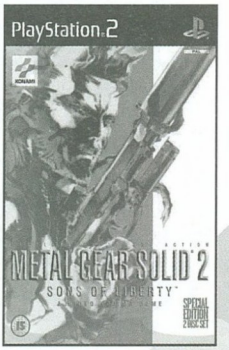




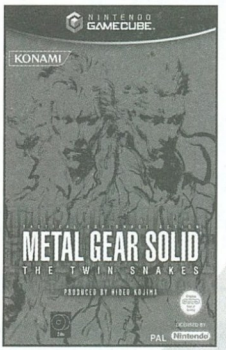


METAL GEAR SOLID

PC - PS2 - XB - GC

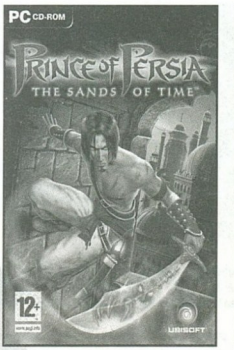


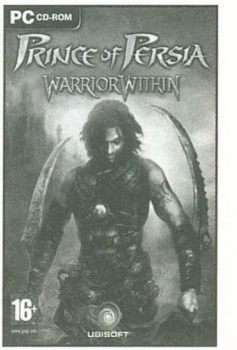
A LEGTÖKÉLETESEBB ÉS A LEGTELJESEBB, A MESTERMŰ SOROZAT ELEMZÉSE...



PRINCE OF PERSIA

PC - PS2 - XB - GC



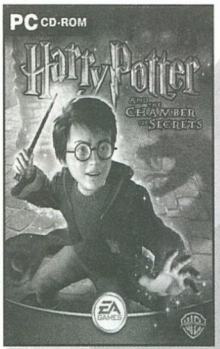


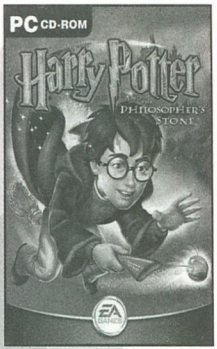
A HERCEG KALANDJAI KÉPEKBEN ELMESÉLVE PILLANATRÓL-PILLANATRA...

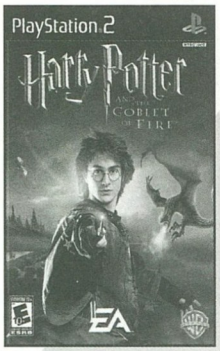
AZ ELŐKÉSZÜLETBEN LÉVŐ KIADVÁNYOKRÓL HONLAPUNKON LEHET RÉSZLETES INFORMÁCIÓT TALÁLNI A **WWW.PC.GAMES.HU** CÍMEN.

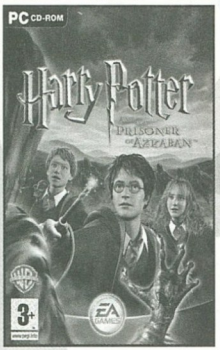
Harry Potter

PC - PS2 - XB - GC







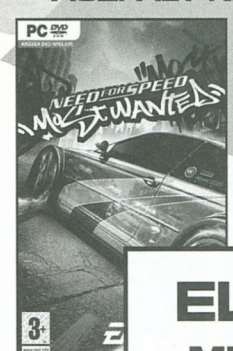


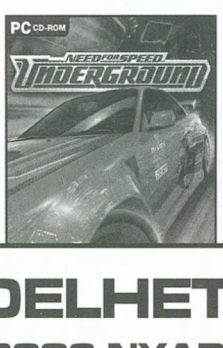
MILLIÓK KEDVENCE Ő, KALANDJAINAK TÖRTÉNETE ITT VAN MINDEN LÉTEZŐ GÉPTÍPUSRA

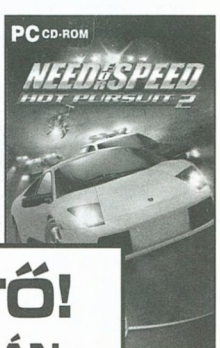
A SZÁGULDÁS SZERELMESEINEK, MINDEN RÉSZLET AMI SEGÍTHETI, HOGY TE LEGYÉL AZ ASZFALT KIRÁLYA...

NEED FOR SPEED

PC - PS2 - XB - GC



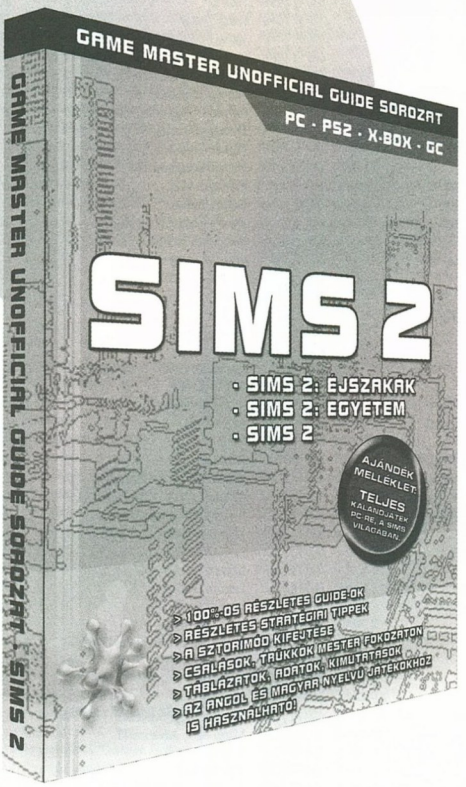




ELŐRENDELHETŐ!

MEGJELENIK 2006 NYARÁN

AZ ELŐKÉSZÜLETBEN LÉVŐ KIADVÁNYOKRÓL HONLAPUNKON LEHET RÉSZLETES INFORMÁCIÓT TALÁLNI A **WWW.GAMEMASTER.HU** CÍMEN.



MEGJELENT!

Egy könyv, mely **teljessé teszi** a játékot...
Egy könyv, mely **fényt derít** a titkokra...
Egy könyv, mely **a legtöbb trükköt leírja...**

a világ eddigi **legsikeresebb** játékához.

224 oldal, ajándék CD melléklet

A legteljesebb GUIDE, mely készült a SIMS 2-höz és két legnagyobb kiegészítőjéhez. A könyv minden olyan fontos információt, adatot, tippet és csalást tartalmaz, mely kitapasztalása hosszú hónapokat venne igénybe. A kiadvány külön foglalkozik a PC-s és a konzolos játék sajátosságaival, valamint kitér az angol és a magyar nyelvű verzió különbségeire is. A tapasztalt játékosok is találhatnak benne újdonságot, a kezdő játékosoknak pedig igazi kincsesbánya a könyv igen részletes tartalma. Ne mulaszd el a lehetőséget, hogy mindent megtudj a játékokról, rendeld meg most akciós áron a kiadványt!

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft

PC - PS2 - X-BOX - GC

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

397	187 Ride or Die GU	P, 2, X, G	600 Ft
340	Ace Combat Advance TT	A	200 Ft
251	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft
231	Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft
388	Advert Rising TT	P, X	300 Ft
128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft
293	Alexander	P	600 Ft
217	Alias TT	P, 2, X	300 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft
006	America	P	300 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft
387	Animaniacs: TT	2, X, G	300 Ft
380	Arc the Lad: End of Darkn. GU	2	400 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft
346	Area 51	P, 2, X	800 Ft
129	Armed and Dangerous	P, X	600 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft
266	Axis & Allies TT	P	300 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2, X, G	600 Ft
382	Batman Begins	2, X, G	800 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft
357	Battlefield 2 GU	P	800 Ft
130	Beyond Good & Evil	P, 2, X, G	600 Ft
370	Black & White 2 GU	P	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft
368	Blitzkrieg 2	P	800 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft
017	Bloodrayne	P, 2, X, G	500 Ft
359	Bloodrayne 2	P, 2, X	600 Ft
385	BloodRayne 2	P, 2, X	600 Ft
131	Breed	P	600 Ft
152	Broken Sword: The Sleeping D.	P, 2, X	600 Ft
306	Brothers in Arms: Road to...	P, 2, X	600 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft
285	Call of Duty: Finest Hour	2, X, G	600 Ft
256	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft
223	Catwoman	P, 2, X, G	600 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft
399	Charlie and the Chocolate F	P, 2, X, G	400 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft
240	Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft
333	Close Combat: First to Fight TT	P, X	300 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft
327	Cold Fear	P, 2, X	600 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P, 2, X	600 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P, 2, X, G	600 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft
392	Conker: Live & Reloaded TT	X	300 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft
305	Constantine GU	P, 2, X	600 Ft
320	Cossacks II: Napoleonic W. GU	P	600 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2, X	300 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft
297	CSI: Miami	P	800 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
398	Darkwatch	2, X	600 Ft
233	D-Day	P	600 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P, X	400 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft
384	Destroy All Humans!	2, X	600 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P, 2, X	600 Ft
310	Devil May Cry 3: Dante's Aw. GU	2	400 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft
325	Domination GU	P	600 Ft
311	Donkey Kong: King of Swing TT	A	200 Ft
229	Doom 3 GU	P	600 Ft
336	Doom 3 GU	P, X	600 Ft
373	Dragonshard	P	600 Ft
224	Driv3r	P, 2, X	600 Ft
329	Dungeon Lords (1. rész)	P	800 Ft
362	Dungeon Lords (2. rész)	P	800 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft
375	Dungeon Siege 2 (1.rész)	P	800 Ft
364	Echo: Secret of the Lost Cavern	P	600 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft
324	Empire Earth 2 GU	P	900 Ft
033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft
034	Enter the Matrix	P, 2, X, G	500 Ft
334	Enthusia Professional Racing GU	2	600 Ft
376	Evil Dead Regeneration	P, 2, X	600 Ft
035	Evil Island	P	300 Ft
369	Fable	P, X	600 Ft
243	Fable GU	X	600 Ft
367	Fahrenheit	P, 2, X	600 Ft
036	Fallout Tactics	P	300 Ft
159	Fallout: Brotherhood of Steel	2, X	600 Ft
381	Fantastic 4	P, 2, X, G	600 Ft
136	Far Cry	P	600 Ft
158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft
175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
300	FlatOut GU	P, 2, X	400 Ft
173	Forbidden Siren	2	600 Ft
345	Forza Motorsport GU	X	400 Ft
037	Freedom Fighters	P, 2, X, G	500 Ft
038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft
315	Freedom Force Vs. The 3rd R.	P	800 Ft
225	Full Spectrum Warrior TT	P, 2, X	300 Ft
253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft
219	Galleon	X	600 Ft
137	Gangland	P	600 Ft
396	Ghost Recon 2: Summit Strike	X	600 Ft
039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft
344	God of War	2	800 Ft
283	GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft
040	GP3 addon	P	300 Ft
281	Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft
041	Grand Theft Auto III	P, 2, X	500 Ft
276	Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft
042	Grandia 2	P, 2	400 Ft
400	Grungave: Overdose TT	2	300 Ft
043	GTA3: Vice City	P, 2, X	500 Ft
294	GTR GU	P	600 Ft
254	Half-Life 2	P	800 Ft
044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft
045	Halo	P, X	500 Ft
269	Halo 2	X	600 Ft
046	Harry Potter	P, 2, X, G	400 Ft
196	Harry Potter and the Prisoners	P	600 Ft
197	Harry Potter and the Prisoners	2, X, G	600 Ft
245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft
047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft
048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft
378	Heroes of the Pacific TT	P, 2, X	300 Ft
201	Hitman Contracts	P, 2, X, G	600 Ft
190	Hitman Contracts TT	P, 2, X, G	400 Ft
049	Homeworld 2	P	500 Ft
050	Hostile Waters	P	300 Ft
051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft
052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft
331	Imperial Glory GU	P	600 Ft
053	Impossible Creatures	P	500 Ft
054	Indiana Jones [2 részben]	P, 2, X	500 Ft
138	Jack the Ripper	P	600 Ft
347	Jade Empire GU	X	800 Ft
273	Jak 3	2	300 Ft
172	James Bond 007: Everything ...	P, 2, X, G	600 Ft
055	Jedi Outcast 2	P, X	400 Ft
207	Joint Operations TT	P	300 Ft
139	KillSwitch	P, 2, X	600 Ft
393	Killer7	2, G	800 Ft
267	Killzone	2	600 Ft
289	Kingdom Hearts: Chain of...	A	200 Ft
339	Klonoa 2: Dream Champ T. TT	P	300 Ft
227	Knights of the Temple TT	P, 2, X, G	300 Ft
140	Legacy of Kain: Defiance	P, 2, X	600 Ft
348	LEGO Star Wars	P, 2, X, G	600 Ft
247	Leisure Suit Larry GU	P, 2, X	400 Ft
264	Leisure Suit Larry TT	P, 2, X	300 Ft
056	Lord of the Rings	P, 2, X, G	500 Ft
141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft
149	LoTR: The Return of the King	P, 2, X, G	600 Ft
386	Madagascar TT	P, 2, X, G, D	300 Ft
057	Mafia	P, 2, X	500 Ft
162	Manhunt	P, 2, X	600 Ft
166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft
353	Mario Party Advance TT	A	300 Ft
215	Mashed	P, 2, X	600 Ft
058	Max Payne 2	P, 2, X	500 Ft
059	MechCommander 2	P	300 Ft
060	Mechwarrior 4	P	300 Ft
061	Medal of Honor	P	400 Ft
379	Medal of Honor: European Ass.	2, X, G	800 Ft
167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft
259	Medal of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft
062	Medieval: Total War	P	400 Ft
389	Megaman 5: Battle Network TT	D	300 Ft
304	Mercenaries	2, X	800 Ft
063	Metal gear Solid 2	P, 2, X	500 Ft
280	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	2	800 Ft
169	Metal Gear Solid: The Twin S.	G	600 Ft
277	Metal Slug Advance	A	200 Ft
284	Metroid Prime 2: Echoes GU	G	600 Ft
313	Metroid Prime: Hunters TT	D	300 Ft
176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft
349	Midnight Club 3: DUB Edition GU	2, X	600 Ft
064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft
160	Mission Impossible: Operation S.	2, X, G	600 Ft
177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft
248	Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft
065	Myst 3 Exile	P, 2, X	300 Ft
377	Myst 5 (1.rész)	P	400 Ft
257	Myst IV: Revelation	P	600 Ft
066	Myth 3	P	400 Ft
332	Necromania: Trap of D. TT	P	300 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

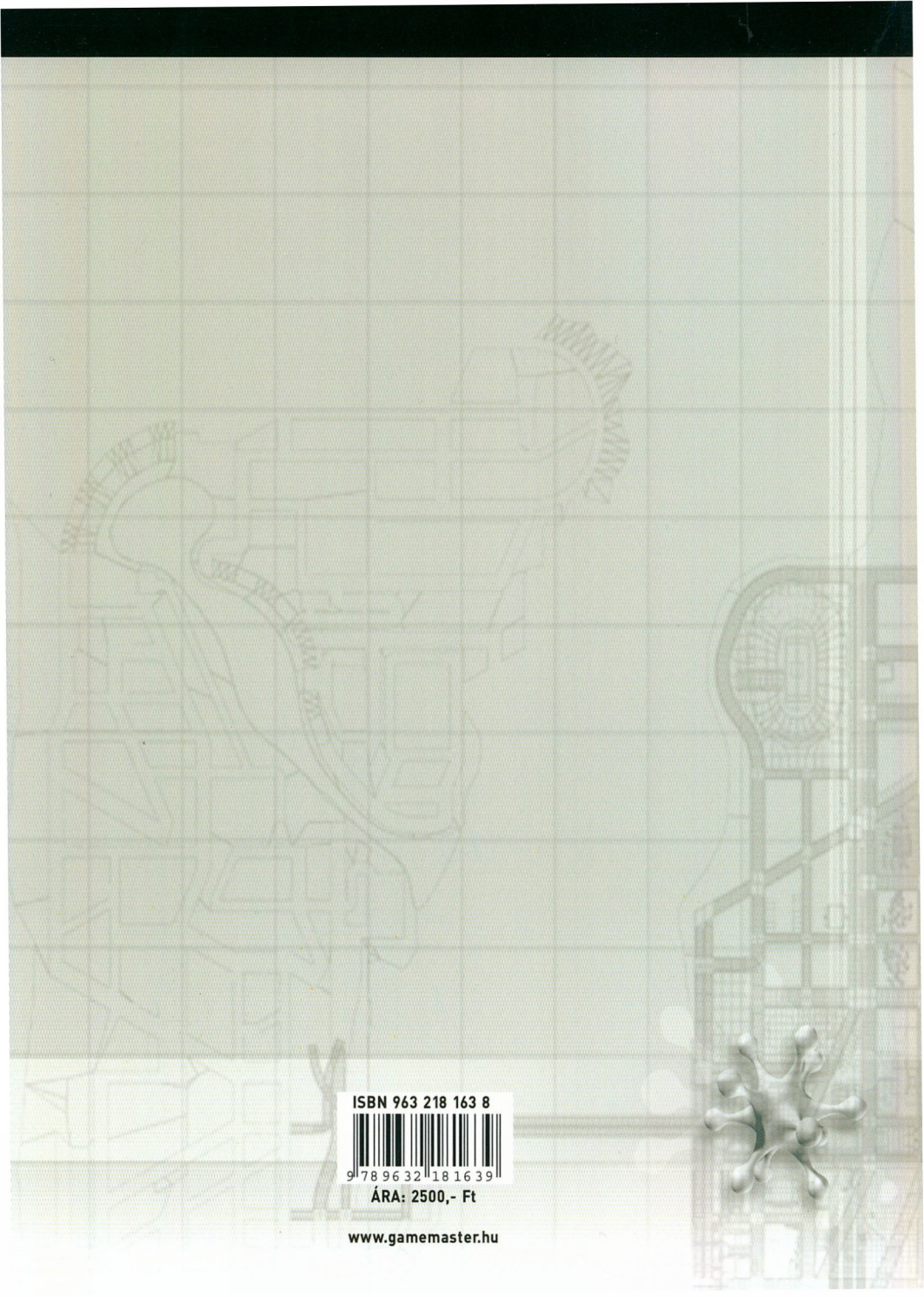
268	Need for Speed Underground 2	2, X, G	600 Ft
148	Need for Speed: Underground	P, 2, X, G	600 Ft
258	Need for Speed: Underground 2	P	600 Ft
067	Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft
068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft
235	Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft
069	NFS2: Hot Pursuit	P, 2, X, G	500 Ft
174	Ninja Gaiden	X	600 Ft
070	No One Lives Forever	P, 2	300 Ft
071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft
212	Obscure	P, 2, X	600 Ft
286	Oddworld: Stranger's Wrath GU	X	600 Ft
072	Oni	P	300 Ft
198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft
073	Operation Flashpoint	P	300 Ft
074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft
075	Original War	P	300 Ft
391	Pac-Pix DS TT	D	200 Ft
184	Painkiller [1.rész]	P	600 Ft
214	Painkiller [2.rész]	P	600 Ft
299	Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft
356	Panzers: Phase Two	P	800 Ft
328	Pariah	P, 2, X	800 Ft
183	Partners	P	500 Ft
290	Pathway to Glory	N	200 Ft
186	Perimeter	P	600 Ft
395	Pilot Down: Behind Enemy Lines	P, 2, X	600 Ft
076	Pirates of the Caribbean	P, 2, X	500 Ft
077	Platoon	P	500 Ft
309	Playboy: The Mansion TT	P, 2, X	300 Ft
078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft
185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft
237	Port Royale 2 GU	P	600 Ft
079	Post Mortem	P	500 Ft
080	Praetorians	P	500 Ft
150	Prince of Persia: Sands of Time	P, 2, X, G	600 Ft
081	Prince of Persia: SoT TT	P, 2, X, G	300 Ft
255	Prince of Persia: Warrior Within	P, 2, X, G	600 Ft
082	Prisoner of War	P	400 Ft
155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft
343	Project Rub TT	D	200 Ft
200	Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft
317	Project: Snowblind	P, 2, X	600 Ft
222	Psi-Ops: The Mindgate Consp.	2, X	600 Ft
352	Psychonauts	P, 2, X	600 Ft
361	Psychotoxic	P	600 Ft
312	Racing Gears Advance TT	A	200 Ft
274	Ratchet & Clank: Up Your Ars.	2	300 Ft
341	Rave Master: Special Attack F TT	A	200 Ft
083	Red Alert 2	P	300 Ft
199	Red Dead Revolver	2, X	600 Ft
084	Red Faction 2	P	500 Ft
085	Republic: The Revolution	P	500 Ft
279	Requiem of Hell	N	200 Ft
301	Resident Evil 4	2	800 Ft
220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft
394	Resident Evil: Outbreak 2	2	600 Ft
086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft
226	Richard Burns Rally TT	P, 2, X	300 Ft
390	Ridge Racer DS TT	D	200 FT
087	Rise of Nation	P	500 Ft
194	Rise of the Nations: ToP	P	600 Ft
363	Rising Kingdoms	P	600 Ft
088	Robin Hood	P	500 Ft
365	Roller Coaster T. 3: Soaked! TT	P	400 Ft
265	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft
262	Rome: Total War	P	600 Ft
089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft
090	Rune	P	300 Ft
091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft
142	Sacred	P	600 Ft
326	Sacred Underworld GU	P	600 Ft
383	SCAR GU	P, 2, X	500 Ft
092	Schizm	P	400 Ft
323	Scrapland TT	P, X	300 Ft
244	Second Sight	P, 2, X, G	600 Ft
157	Secret Weapons Over Norm. TT	P, 2, X	300 Ft
093	Serious Sam	P, X	300 Ft
094	Serious Sam	P	400 Ft
095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft
096	Settlers 4	P	300 Ft
366	Settlers HoK: expansion disk TT	P	400 Ft
239	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft
234	ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft
204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft
216	Shrek 2 TT	P, 2, X, G	300 Ft
292	Sid Meier's Pirates! GU	P, X	800 Ft
178	Silent Hill 2	P, 2, X	500 Ft
097	Silent Hill 3	P, 2	500 Ft
238	Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft
098	Sim City 4	P	500 Ft
099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
179	SIMS biblia	P	800 Ft
181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
372	SIMS: Nightlife GU	P	600 Ft
192	Singles TT	P	400 Ft
272	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft
182	Sniper TT	P	400 Ft
101	Soldier of Fortune II	P, X	400 Ft
211	Soldiers	P	600 Ft
228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
102	Soul Reaver 2	P, 2	400 Ft
213	Sökdner TT	P	300 Ft
143	Spellforce TT	P	300 Ft
221	Spider-Man 2	2, X, G	600 Ft
208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
103	Splinter Cell	P, 2, X, G	500 Ft
168	Splinter Cell: Pandora Tom.	P, 2, X, G	600 Ft
288	SpongeBob SP. The Movie TT	2, X, G, A	200 Ft
351	Spy vs Spy TT	2, X	300 Ft
104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
350	Star Wars Episode III	2, X, D, S	600 Ft
246	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
282	Star Wars: KotOR II	X	600 Ft
296	Star Wars: KotOR II The Sith L.	P	600 Ft
144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
302	Star Wars: Republic Commando	P, X	800 Ft
316	Still Life	P, X	800 Ft
321	Street Racing Syndicate TT	P, 2, X	300 Ft
330	Stronghold 2	P	600 Ft
105	Stupid Invadres	P	300 Ft
106	Summoner	P, 2	300 Ft
355	Super Mario 64 DS TT	D	200 Ft
107	SWGB: Clone Camp. [2 részben]	P	500 Ft
108	Syberia	P, 2, X	400 Ft
154	Syberia	P, 2, X	600 Ft
189	Syberia 2	P, 2, X	600 Ft
202	Syphon Filter: The Omega Strain	2	600 Ft
287	Tak 2: The Staff of Dreams TT	2, X, G	300 Ft
249	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
109	Technomage	P	300 Ft
335	Tekken 5 GU	2	600 Ft
153	Terminator 3: Rise of the Mach.	2, X	600 Ft
303	The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
360	The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
322	The Bard's Tale TT	P, 2, X	300 Ft
218	The Chronicles of Riddick	P, X	600 Ft
298	The Chronicles of Riddick	P, X	600 Ft
110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P, X	400 Ft
270	The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
111	The Great Escape	P, 2, X	500 Ft
278	The Legend of Zelda: Minish Cap	A	200 Ft
261	LOTR: The Battle for ME.	P	600 Ft
260	The Moment of Silence	P	600 Ft
308	The Punisher TT	P, 2, X	300 Ft
112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
295	The Settlers: Heritage of Kings	P	800 Ft
145	The Simpsons: Hit and Run	P, 2, X, G	600 Ft
232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
319	The Sims 2: University GU	P	600 Ft
164	The Sims Bustin' Out TT	2, X, G	300 Ft
209	The Suffering	P, 2, X	600 Ft
113	The Thing	P, 2, X	400 Ft
114	The Ward	P	300 Ft
210	Thief 3	P, X	600 Ft
115	Throne of Darkness	P	400 Ft
146	Toca Race Driver 2 TT	P, X	300 Ft
271	Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
314	TC Splinter Cell: Chaos Theory	P, 2, X, G	800 Ft
116	Tomb Raider Angel of Darkness	P, 2	500 Ft
250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P, 2, X, G	300 Ft
117	Tony Though	P	500 Ft
263	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
151	True Crime: Streets of LA	P, 2, X, G	600 Ft
318	UEFA Champ. L. 2004-2005 GU	P, 2, X, G	600 Ft
187	UEFA EURO 2004 GU	P, 2, X, G	600 Ft
374	Ultimate SpiderMan TT	P, 2, X, G	300 Ft
337	Unreal Championship 2 GU	X	600 Ft
118	Unreal II	P	500 Ft
193	UT 2004 GU	P	800 Ft
291	Vampire	P	600 Ft
203	Van Helsing	2, X	600 Ft
119	Vietcong	P	500 Ft
120	Warcraft III	P	400 Ft
236	Warhammer 40k: Dawn... GU	P	600 Ft
342	Warioware Touched! TT	D	200 Ft
121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
122	Warrior Kings	P	400 Ft
307	Winnie the Pooh's	2	300 Ft
123	Wizardry 8	P	400 Ft
358	World of Warcraft GU	P	800 Ft
124	World War 3	P	400 Ft
156	Worms 3D tippek	P, 2, X, G	300 Ft
338	Worms 4: Mayhem GU	P, 2, X	400 Ft
275	Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft
147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
125	XIII	P, 2, X, G	500 Ft
371	Xmen 2	P, 2, X, G	600 Ft
354	Yoshi's Touch & Go TT	A	200 Ft
126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
127	Zanzarah	P	400 Ft

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványoń fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315

A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.



ISBN 963 218 163 8

ÁRA: 2500,- Ft

www.gamemaster.hu